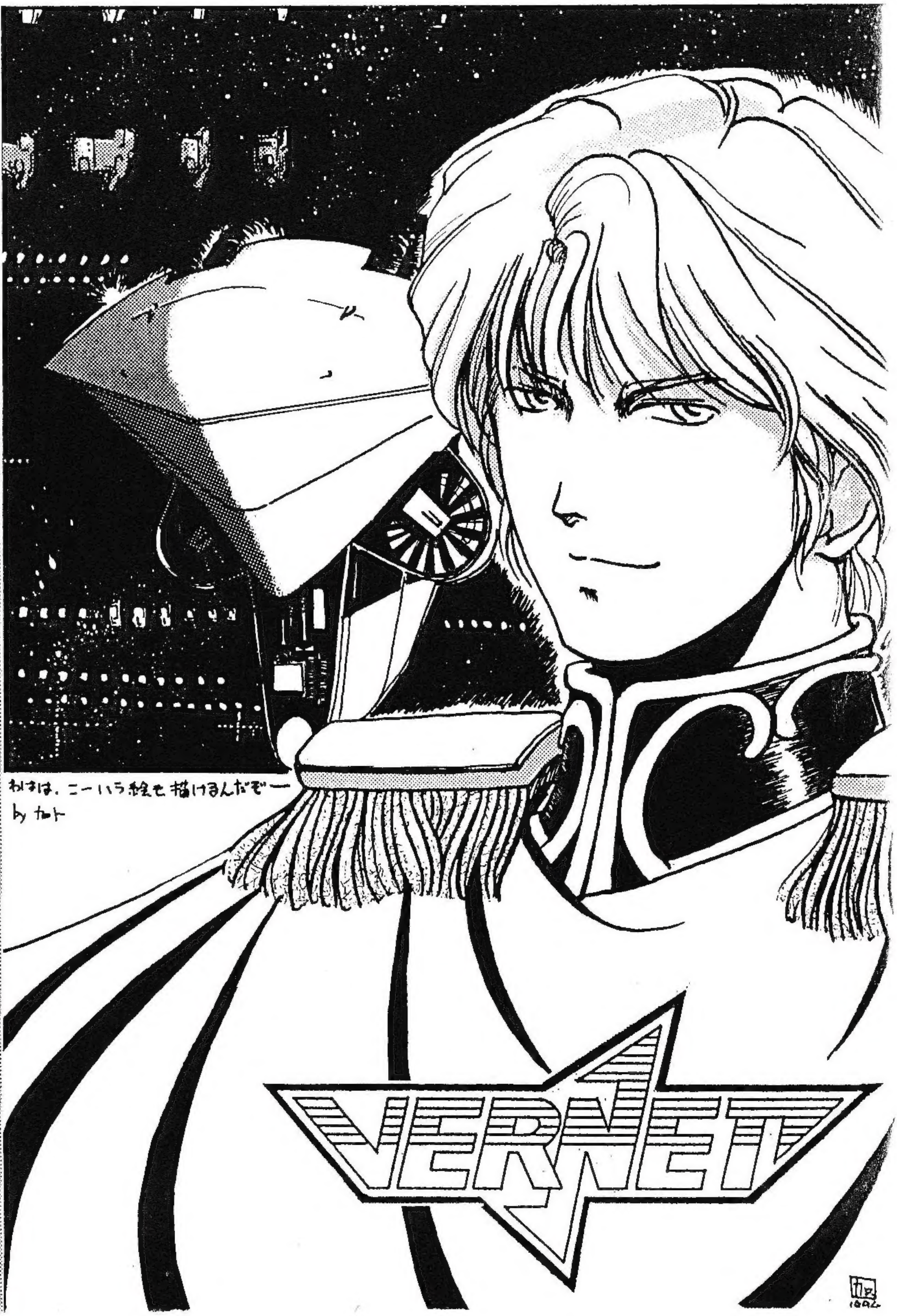
対応機種・MSXシリーズ、X1／turboシリーズ他

VERNET

The Organ Magazine for Membership

★☆★怒濤の超大容量！☆★☆

新春特大号



Feb. 10 1994

VOL.7

☆★☆★☆★怒濤の超大容量！☆★☆★☆★

VERNET 新春特大号

VERNET

新年特大号！！ VOL. 7

対応機種：MSX1.2.2+.turboR.X1 etc･･･

by shinba

対応機種：MSX Series X1/turbo Series etc.. 通巻9号

G. I. C.

VERNET#7！～The Greatest Ambition is ･･～

Done everything Within All our POWER !

新春特大号！！

VERNET#7の発行です！今回は50p．を超える空前の大容量でお届けします！

まず、この度閉会となったEXTRAさんから会員の移転を受けました。（やっぱりX平研さんにはかなわないなぁ。←まるで引き抜き合戦。／笑）#7現在の会員数は54名です。筑紫さん、いつもありがとうございます。X68kユーザーの方は筑紫さんの新サークルに入会しましょう。

〈〈第2期会員募集打ち切り〉〉

会員数が50人を突破しましたので、とりあえず第2期の募集を打ち切らせて頂きます。（入りたいという人を拒む訳ではありませんが。）会報の印刷をやってくれる方が現れたり、会費／名簿管理ソフトが手に入ったら第3期（100人まで）の募集もするつもりです。ご協力ありがとうございました。

◎まだ前の住所で送ってくる方が後を絶ちません。前の住所の転送期間は既に終わっていますので、届かない場合があります。ワープロの方は注意してください。

General Interchange Circle VERNET 本部
〒470－03
愛知県豊田市貝津町柚木133－1ユノキB2203号
坂田 充啓 「VERNET」

〈〈会費残高・納入状況〉〉

会費残高： cr.

- ☐ 正常です。
- ☐ 次の会費を納入してください。
- ☐ 不足分の会費を納入してください。
- ☐ 今回は無料です。
- ☐ 会費は取ってません。

VERNET#7 - 目次

☆表紙ノ画　ELFISH COMPANYさん
　オリジナル　イラスト　・・・・・　1
☆会報・連載部
〈会報・投稿表紙・会費残高報告〉・・・　2
◁ 033　しんば ▷
◁ 001　ALEPH ▷
〈目次・Mフェス広告〉・・・・・・・・　3
◁ 022　M.K ▷
Beltania技術局　・・・・・・・　4~6
Let's Assemble! NL_Z80・番外編　7~8
S-OS CLUB ARCADIA　・・・　9
〈VERNET情報局・他〉・・・　10~12
☆投稿一般
〈謹賀新年、の巻〉・・・・・・・・・・　13
◁ 018　加ト ▷
〈CITY.COMに対しての感想と希望〉　13~14
◁ 029　無双華 ▷
〈「怒」〉・・・・・・・・・・・　14~16
◁ 015　相田剛志 ▷
〈「ブタトントン、あ、イカトントン」〉　16
◁ サー2　筑紫高宏 ▷
〈はじめまして~〉・・・・・・・　16~17
◁ 044　佐久間雄作 ▷
〈資格を取ります！~〉・・・・・・・・　17
◁ 035　TAKA ▷
〈CAIルームを作ってください~〉・・　17
◁ 026　ANA ▷
〈[近況報告]〉・・・・・・・　17~18
◁ 037　TYLIB ▷
〈「回り道~！」〉・・・・・・・・・・・　18
◁ 005　平岡慎介 ▷
〈テーマパークの投稿でふ。〉・・　18~19
◁ 011_{-1}　NARCH ▷
〈#6の感想〉・・・・・・・・・・・・　19
◁ 018　加ト ▷
〈MSXの2HD化について~〉・　19~20
◁ 021　らん.M.R ▷
〈メモリー増設サービスのお知らせ〉・・　20
◁ GUEST　奥村光雄 ▷
〈きんきうレポート~〉・・・・・　20~21
◁ 009　保田周作 ▷
〈まみむめものいいわけ~〉・・・・・・　21
◁ 006　まみむめも ▷
〈Xマス号　1週間遅れれば~〉・・・・　21
◁ 004　ローゼン ▷
☆ページ投稿部
〈Suicide of the Spirit〉・・・・・　22
◁ 018　加ト ▷
〈RANDYの館inVERNET〉・・　23
◁ 043　RANDY ▷
〈NASHペーパー通信　号外第1号〉・　24
◁ 011_{-1}　NARCH ▷
〈MANSAKUの3/4ページ〉・・・　25
◁ 034　MANSAKU ▷
〈たたかうおにいさんっ〉・・・・・・・・　26
◁ 寄稿・STRIKER日野光春氏 ▷
〈NV組HIRO.Nの”の~がき”〉・　27
◁ 024　NV組HIRO.N ▷
〈オーロライリュージョン〉・・・・・・　28
◁ 017_{-2}　P.Nリリア ▷
☆連載投稿部
〈RPG製作に関する話Ⅳ〉・・・　29~36
◁ 008　京都所司代 ▷
〈SHINING FORCE第2回〉37~39
◁ 006　まみむめも ▷
〈BETRAYAL　第6回〉・・　40~43
◁ 005　平岡慎介 ▷
〈SWORDWORLD続りめんばーかどかーわ〉44~53
◁ 004　ローゼン ▷
☆広報部
〈しゅうてぃんぐすたぁ通信プロジェクトR〉54
〈VCMC（VERNET通販）〉・・・　55
〈PASODO#9〉・・・・・・・・・・　56

春のMSXフェスティバル

来たる3月27日の東京パソケで、
同人サークルが集まって、MSXの為のお祭りを開きます。主催はM・K Soft、Syntaxなど
全てサークル、参加はしめて16サークル以上)！
ゲーム大会、クイズ大会などイベントもたくさんっ！
「RONA」の会場販売も行います。
春休みはみんなで東京に集まれっ！
(某LPPでも紹介されるらしいぞ)　本当はみんなで遊ぼー！ だったりするけど

Beltania!

技・術・局

#9：グラフィックスの美味しい調理法・#1

☆めざせエキスパート！今回はＣＧの技法だ！

　皆さんこんにちは，今回のＢ．ｅ．は今まで全く扱かわなかったＣＧの加工について取り上げてゆきます。講座オ一回は階調変換・疑似多色化、オ二回はちょっとレイトレーシング，オ三回は差分法の動画圧縮をお届けします。Ｂ．ｅ．では複数の講座が同時に進行していますので，連続で同じ講座が開かれることはあまりありませんが，気長にまって下さい。Ｂ．ｅ．は情報の出し惜しみや，無意味な難化をして優れたライバルの出現を妨げる様なことは決してしません！遅いのは私のパワー不足です。ハイ。

Ｉ．Ｃ．【ディジタル８色のディスプレイ】

　Ｚ以前のＸ１シリーズはディジタル８色のディスプレイに画面を表示しています。ディジタル８色ということはＲ（レッド）・Ｇ（グリーン）・Ｂ（ブルー）各１階調ということで，１ピクセル（＝１ドット）あたり３ビットで記憶出来ます。しかし、この様なディスプレイではフルカラーの画像を表示することは通常，出来ません。１６００万色（Ｒ，Ｇ，Ｂ各８bit）の画像をディジタル８色のディスプレイに表示するには、何とかして各要素を２値化（０と１）する必要があります。今回の講座ではその技法の具体例を示します。

　ところで，ＲＧＢ各８bitの画像をＲＧＢ各１bitの画像に変換するということは、メモリ効率にどう影響するでしょうか？

　［ディジタル８色］

　$640_{(x)} \times 200_{(y)} \times 3_{(bit)} = 46.875$(KB)

　［フルカラー１６００万色］

　$640 \times 200 \times 24_{(bit)} = 375$(KB)

　この３７５Ｋという数字をどう思うかは個人にまかせるとして，効率は簡単に８倍です。「色数２００万分の１で効率はたった８倍か！」なんて言わないで下さい。価格・転送速度・移植性など，かなりオイシクなるのですよ。ＭＳＸユーザの方はＳＣＲＥＥＮ８とＳＣＲＥＥＮ５のロード速度・メモリ効率を考えてみて下さい。ね？

Ｃ．１【何も考えない２値化】

　何も考えず，８ビットの０～２５５のデータを真ん中で切って，

　　　０～１２７なら　０
　　　１２８～２５５は　１

としても，何とか雰囲気だけはつかめる程度の画像が得られます。しかし、これではあまりにも芸がないですね？さあさ，こんなのは無視して次へ行ってみましょう。

Ｃ．２【誤差拡散法を用いる】

　多階調のＣＧデータをモノクロプリントアウトする時などに使われる誤差拡散法の利用を考えてみましょう。適当な閾値を設定し，階調データ（輝度）を加算していって閾値を越えたらドットを打ち，余りにさらに足してゆく，という作業と同時に，各ピクセルが発色される／されないにかかわらず，周囲のピクセルに階調データ（誤差）を振り分ける，というのが誤差拡散法の基本です。

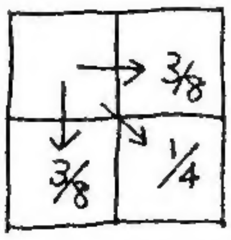
・加算と閾値チェックのモデル

閾値	15（可変）		
カウンタ	7	12	<u>2</u>
輝度	7	5	5
出力データ	0	0	<u>1</u>

このモデルは１プレーン３ビット（８階調）の時の例。

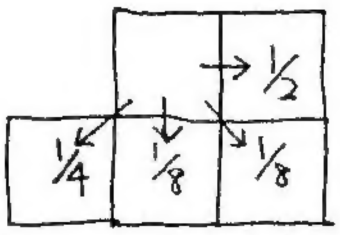
。誤差
　発色した場合
　　カウンタの値－閾値
　発色しなかった場合
　　元絵の輝度（もしくは、カウンタの値）

。誤差拡散のモデル
　誤差拡散法（標準）



誤差を分割して周囲のピクセルに加える。

　誤差拡散法（クワノ式）



クワノ式はVERNET＃1を参照して下さい。

C．3【ディザ法を用いる】

　もし、誤差拡散をしないで一定の閾値を設定して変換するとどうなるでしょう？答えはC．1の単純な2値化と同様に、明確な偽の輪郭がくっきりと浮き上がります。ならば、もし閾値が不定になったらどうなるのでしょう？ディザ法とは、閾値を変動させることにより発色するピクセルとしないピクセルを混在させ、輪郭のないなめらかな画像を得ようという手法です。

。ランダムディザ法
　閾値を乱数で決定するディザ法を、ランダムディザ法（RANDOM-DITHER）といいます。よほど良い乱数ルーチンがないと良い絵が得られませんが、自然画の変換には向いている様です。

。オーダードディザ法
　閾値をあらかじめさだめられたn×nの行列（これをディザマトリクスという）から取り出して使うのが、オーダードディザ法（ORDERED-DITHER）です。

。オーダードディザ法のための行列
　連続する数がとなり合わない様に配置された2×2の行列が基本となります。

$$[D_2] = \begin{pmatrix} 0 & 2 \\ 3 & 1 \end{pmatrix}$$

ディザマトリクス$D^{(2)}$
添え字は行列のサイズ

　これより大きなディザマトリクスは、次の漸化式で作成します。

$$[D_{2n}] = \begin{pmatrix} 4D_n & 4D_n+2U_n \\ 4D_n+3U_n & 4D_n+U_n \end{pmatrix}$$

但し、$U_n = \begin{pmatrix} 1 & 1 & \cdots & 1 \\ 1 & 1 & \cdots & 1 \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ 1 & 1 & \cdots & 1 \end{pmatrix}$ （n×n行列）

漸化式になっている上に、行列の中に行列があったりしますが、簡単なので理解して下さい。一応、[D4]と[D8]の例を挙げておきます。

$$[D_4] = \begin{pmatrix} 0 & 8 & 2 & 10 \\ 12 & 4 & 14 & 6 \\ 3 & 11 & 1 & 9 \\ 15 & 7 & 13 & 5 \end{pmatrix}$$

400ラインまではこれで十分。x，yそれぞれの4の剰余を行・列として取り出して使う。

$$[D_8] = \begin{pmatrix} 0 & 32 & 8 & 40 & 2 & 34 & 10 & 42 \\ 48 & 16 & 56 & 24 & 50 & 18 & 58 & 26 \\ 12 & 44 & 4 & 36 & 14 & 46 & 6 & 38 \\ 60 & 28 & 52 & 20 & 62 & 30 & 54 & 22 \\ 3 & 35 & 11 & 43 & 1 & 33 & 9 & 41 \\ 51 & 19 & 59 & 27 & 49 & 17 & 57 & 25 \\ 15 & 47 & 7 & 39 & 13 & 45 & 5 & 37 \\ 63 & 31 & 55 & 23 & 61 & 29 & 53 & 21 \end{pmatrix}$$

ハイレゾならこれを使おう！根性！

　オーダードディザ法を用いる場合、輝度の上限とディザマトリクスの値が適合しないことが多々あります。そんな時は、閾値を一定にして、輝度＋マトリクスの値と比較する様にするとナイスです。
　オーダードディザ法がうまくいくと、非常に美しいカラートーンの様な中間色が表われます。オーダードディザ法はアニメ系の絵や、レイトレーシング画像などに非常に有効です。X1のカラーイメージボードはオーダードディザ法で変換しているらしいです。

F．C．【使い方次第だ、明智君。】

　さて、今回のB．e．お役に立ちましたでしょうか？質問等ございましたら、VERNET東海本部「B．e．係」までお寄せ下さい。
　今回解説した方法ではデジタル8色への変換しか出来ませんが、たとえば、誤

拡散法を左上からと右下からの2パス行って合成し、RGB各2階調64色のデータを作ったり、ワワノ式なども交えて3パス行って512色のデータにする、なども考えられます。
MSXに適用するならば、SCREEN12や8のデータをSCREEN5に落とす時有効です。
X1でMSXのSCREEN8やSCREEN12の画像をオーダードディザ法で読み込むプログラムを保田さんが作られました。S-OS上で動作します。「かの筋相談室」に問い合わせてみましょう。
保田さんの作られた「コラムス@X1」「YSCK@X1」「X1 PCM(2枚組)」「X1-DMA-PCM(4枚組)」を、ばらまく許可をもらってあります。いずれもX1+FM音源ボード(立体ボード等CTC積載のボード)または、X1 turbo以降で動作します。全て、S-OS上で動作します。「X1-PCM」「X1-DMA-PCM」はZ以降では少し改造が必要です。「X1-DMA-PCM」はノンターボでは動作しません。ご希望の方は5"2Dフォーマットの出来るディスクと返信用切手(5"1枚・130円 2枚~・190円)同封の上、VERNET東海本部まで申し込んで下さい。動作レポート(or感想)を書いて頂きます。

☆B.e.では現在次の講座を開講中です。

アセンブリ言語講座NLZ80(次回#7)
OPLL講座(次回#4)
S・C・C講座(次回#2)
Z80割り込み法講座(次回#3)
シナリオ製作講座(次回#2)
CG技法講座(次回#2)※今回が#1です。
出張所・BASIC秘境探険隊(次回#3)

開店休業の講座もありますが、いずれも執筆者を募集中です。新講座の開講もできます。1回の会報に2つ以上掲載が十分可能ですので、お気軽にご連絡下さい。TELもOKです。
また、記事は書けないけどこんなネタを使ってほしい、とか、こんなことについてやってほしいとかありましたら、それも投稿とは別にB.e.の方へお寄せ下さい。

M.M RPGは楽しいっ!!

問題:「歯をくいしばれ!!」この文を妖しく変型しなさい。

▲030・ぱんちょさん提供。ディアーネですね。うん。

Beltania技術局・INDEX(1992.11~1994.2)

'92
VERNET#0
#1・テキストスクロールエリアの再設定
VERNET#1
#2・FM音源(OPLL)講座#1
NLZ80#1~ROMとRAM
VERNET#2
#3・FM音源(OPLL)講座#2
NLZ80#2~レジスタについて
1993
VERNET#3
#4・FM音源(OPLL)講座#3
NLZ80#3~Z80ニーモニックのすべて
VERNET#4
#5・S・C・C講座#1
NLZ80#4~Z80における乗算と除算の手法.
VERNET#4.5
#6・Z80割り込み法#1
NLZ80#5~色々な乗除算のプログラム例 他.
VERNET#5
#7・Z80割り込み法#2
NLZ80#6~データの検索・CPIRはこう使え!他.
VERNET#6
#8・シナリオ製作講座#1
'94
VERNET#7
#9・CG技法講座#1

NLZ80 ニーモニックラボZ80 番外編

025 石川KNJ

アドベチャーゲームを作る為のマシン語講座です。
まず、メッセージの表示方法です。BASICでLOCCATEとPRINTにあたる命令をS-OSとMSXのBIOSの両方でやってみましょう。

-MSXの場合

```
; モジ　カキ　プログラム
;94/2/1

 ORG 0C000H

CHPUT EQU 00A2H   ;1モジ　カク
POSIT EQU 00C6H   ;カーソル

LD H,5   ;カイシ イチ
LD L,6
CALL POSIT

LD A,'*'   ;* ヒョウジ
CALL CHPUT

RET

END
```

まず、CHPUTは、Aレジスターに文字コードを入れてCALLすると文字が出ます。POSITは、Hレジスターに X座標、Lレジスターに Y座標を入れてCALLするとそこにカーソルが移動します。なお、SCREEN0とSCREEN1だけです。

-SOSの場合

```
#PRINT      EQU   01FF4H
#LOC        EQU   0201EH
```

として、サブルーチンコールの時のラベル名を変えてください。

次です。次は、1文字だけでなく、たくさんの文字を表示してみましょう。しかしこれは、vo15で既にやってますので、詳しくはやりません。

```
;
;-タクサン モジ　カク

 ORG 0C000H

CHPUT EQU 00A2H   ;1モジ　カク

 LD DE,MES1
      ;DEニ メッセージ ノアドレス
 CALL MANYC
 LD DE,MES2
 CALL MANYC

 RET

;----- MANY CHARACTER PUT
MANYC: LD A,(DE)
 INC DE
 OR A  ;0 ナラ モドル
 RET Z

       CALL CHPUT
 JR MANYC

MES1: DEFM 'VERNETデース'
 DEFB 0DH,0AH,0   ;0ナラ オワリ
MES2: DEFM 'ALEPHデース'
 DEFB 0DH,0AH,0

 END
```

-S-OSの場合

```
#MSX         EQU    01F25H
#LTNL        EQU    01FEEH

PUTWIR:      CALL   #MSX
             CALL   #LTNL
             RET

START:       LD     DE,MSG1
             CALL   PUTWIR
             LD     DE,MSG2
             CALL   PUTWIR
             RET

MSG1:       DEFM 'VERNETデース'
            DEFB  0DH,0AH,0
MSG2:       DEFM 'ALEPHデース*'
            DEFB  0DH,0AH,0
```

022 M.KA 提供

そういえば、もう
そんな季節に
なったのですねー。

さてここまでが準備です。これからAVGを作ります。
１文字入力の方法をやります。
MSXの場合

```
;
; 1ﾓｼﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ
;
          ORG  0C000H

CHGET     EQU       009FH
CHPUT     EQU       00A2H
;
          CALL      CHGET
          CALL      CHPUT

          RET

END
```

CHGETとはBASICで言いえば、INPUTにあたります。Aレジスターに入力されたコードが入ります。

－S－OSの場合

```
#PRINT    EQU   01FF4H
#INKEY    EQU   01FCAH

          CALL  #INKEY
          CALL  #PRINT
```

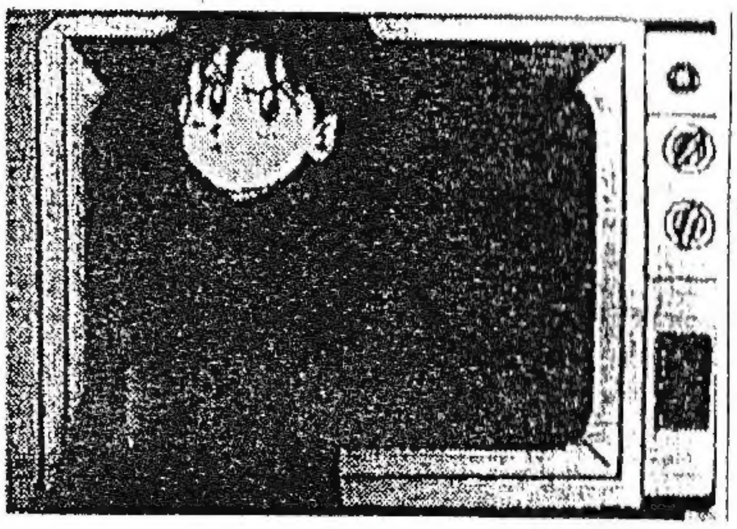
次は、今までやったのを合わせてみます。
－MSXの場合

```
;
; 1ﾓｼﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ
; ｻﾗﾆ ｿﾉｺﾞ ﾓｼﾞ ｹﾝｻｸ

          ORG       0C000H

CHGET     EQU       009FH
CHPUT     EQU       00A2H

          CALL      CHGET          ;ﾖﾑ

          LD        HL,MES1
          LD        BC,(MLEN)      ;ｼﾗﾍﾞﾛ
          CPIR

          LD        A,B
          OR        C
          RET       Z
          EX        DE,HL

          CALL MANYC ;ｶｸ

          RET

;------ MANY CHARACTER PUT
MANYC:    LD        A,(DE)
          INC       DE
          OR        A              ;0 ﾅﾗ ﾓﾄﾞﾙ
          RET       Z

          CALL      CHPUT
          JR        MANYC

MES1:     DEFM      '1VERNETﾃﾞｰﾀ'
          DEFB      0DH,0AH,0      ;0ﾅﾗ ｵﾜﾘ
MES2:     DEFM      '2ALEPHﾃﾞｰﾀ'
          DEFB      0DH,0AH,0
MESEND:

MLEN:     DEFW      MESEND-MES1
END
```

これは、１か２のキーを押と文字が表示されます。みそはCPIR命令です。これは、メッセージの頭出しに使ってます。Aレジスターに探したい文字コード、HLレジスターに調べ始めるアドレス、BCレジスターに調べる数をいれてCALLするとHLレジスターにその文字の入っているアドレスが入ります。それから、MLENの内容ですが、これはCPIRでもし見つからなかったら先の方まで読んでしまわないようにしてます。見つからなかった場合のチェックの仕方は、BCレジスターが0なら見つかってない、というやり方でO.Kです。

まだAVGになっていませんが終わりです。Vol5と合わせて読むといいです。続きはどうなるか分かりません。尚、S-OS用のプログラムはALEPHさんに手伝っていただきました。

(Alephより)
石川さん、編集の手伝いどうもありがとうございました。この続きもまたお願いしますね。



◁鏡常6提供。M&IP17の設定が「?」なのでまだVERU.オリジナルわち出しできてません。「バウ」は見てません。今度チェックしておきます。

O.S. 復活のO.S.（OutSiderもしくはOutSideSpace）のコーナーです。どんなことでも（イラスト・フリートークetc.）横18cm縦4cm以内で書いて投稿してください。

S－OS CLUB！

A★R☆C★A☆D★I☆A

VERNETでは今回から、全機種共通システムS－OS”SWORD”上で”tinyCORE WARS”大会を開催します。以下にその概要を説明しますので、奮ってご参加下さい。

☞tinyCORE WARSとは

Oh！MZ1987年10月号に掲載されたS－OS”SWORD”用のゲームで、国際大会まで開かれている、「CORE WARS」の8ビット機版です。プレイヤーは仮想マシンのOS「MARS」と、アセンブリ言語「REDCODE」を使ってプログラム（ウィルス・・・というより、ワーム）を作り、仮想メモリ空間で戦わせます。

☞オペレーティングシステム「MARS」

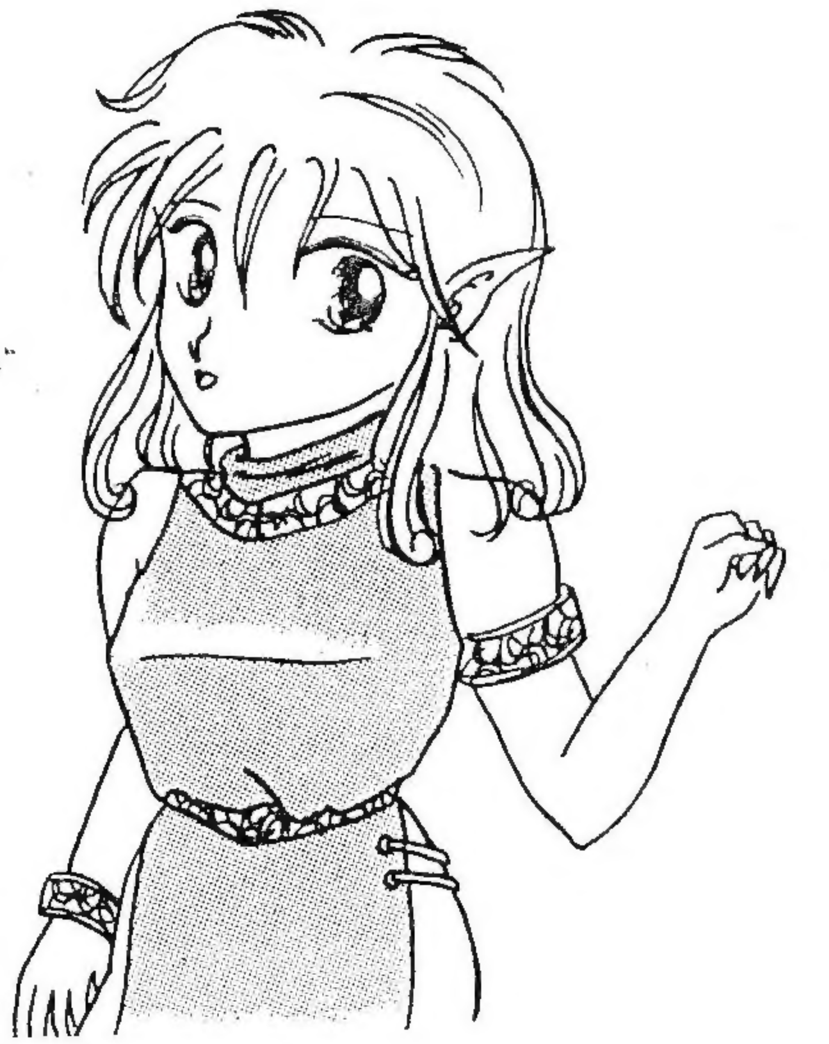
仮想マシンのオペレーティングシステムMARSは0000から1919までのリング状になった仮想メモリ空間を管理し、タイムシェアリング（時分割）により合計で800h個のタスクを同時に実行出来ます。MARSの管理するメモリ空間は1ワード／7バイトの構成で、REDCODEで記述された命令はすべて1ワードで表されます。また、REDCODEの使用する相対アドレスの単位はワードとなっています。

☞戦闘プログラムの基本

MARSが立ち上がると、あらかじめ専用のアセンブラ（プログラムに付属）でアセンブルされた2つのプログラムがメモリ上のランダムな位置に配置され、実行が開始されます。メモリの1ワードがディスプレイ上の1文字に対応して戦闘を見ることが出来ます。コード0の命令DATを実行しようとすると、そのタスクは破壊されます。2000H回の最大実行回数をこえるか片方のタスク数が400hを越えると引き分けとなり、すべてのタスクが破壊されると敗北となります。DATのコードである0を相手のプログラムの中に書き込んで実行を停止させるのが最も基本的な戦術で、これを**数値爆弾**といいます。

◁銃撃兵・提供。

MSXSWORDを
手に入れた人、
Oh！Xを買って
研究はしよう！
（Aleph）



006まみむめも▷
さん・提供
妹さんの絵だ
そうです。
うまいなあ
（Aleph）

☞大会の開催

tinyCOREWARS大会は参加者がある程度あつまったら第1回をトーナメント方式で開催します。

参加ご希望の方は、REDCODEのプログラムとそのプログラムのコードネーム、コード公開の可否を書いて、VERNET東海本部の「MARS」係まで送って下さい。メディアは5”2D（SWORD）、3.5”2DD（MSXSWORD）で受け付けます。98SWORDはG：（H：）でS－OS2Dに変換して送ってください。

☞各機種SWORD＋エディタ＋MARSあげます。

tinyCOREWARSを持っていない人のために、MSX、88、X1、98の各機種のSWORDとエディタ、tinyCOREWARS本体、サンプルプログラム、それにOh！MZの関連記事のコピーを希望者に差しあげます。必要なメディア（MSX：3.5”2DD　88&X1：5”2Dor2DD　98：5”2HD+5”2D）と返信用切手（3.5”：￥90　5”：￥190）同封でVERNET本部に申し込んでください。コピー代として会費から20cr．頂きます。

「ただであげるんだよ、一口食べて御覧！
もぎたてでみずみずしてるから、ね、お食べな！」
（一部の人にしか分からないマッドテープネタ／爆笑）

O.S　このO．S．はしばらく立ち消え状態になっていましたが、時間不足が原因です。だれか手伝ってくれる人いないかなぁ・・・。

〈アンケート結果発表〉
　今回のアンケート協力者は２０名でした。今回の準備ポイントは会員５４人中会費を払っている人４３人なので、
　４３×２０＝８６０ｐ．
となります。準備金の残り１０ｐ．はアンケートポイント準備金です。アンケートにご協力をお願いします。
　投稿も、気合を入れていきましょう。さもないと、ポイントはＡｌｅｐｈがひっさらっていきますよ！？
　２票以上投票される方が多いので、今回から２票制にします。

◇人気記事投票
第１位：Ｂｅｌｔａｎｉａ技術局　＃８
　執筆者・◁　Ａｌｅｐｈ　▷
　７票　２７３．６ｐ．獲得
第２位：てってけぱんちょの　ＤｏｕｂｔｆｕｌＳｔｏｒｉｅｓ
　執筆者・◁　０３０　ぱんちょ　▷
　２票　７８．２ｐ．獲得
同　：ふりぃとおくぅ
　執筆者・◁　０１８　加ト　▷
　２票　７８．２ｐ．獲得
同　：帝風龍の『難？でも蟻！』　ｖｏｌ．２
　執筆者・◁　サー３　帝風流　▷
　２票　７８．２ｐ．獲得
同　：彼とわたしのＭＳＸサークル日記
　執筆者・◁　０２３　ＢＵＮ　▷
　２票　７８．２ｐ．獲得
同　：短期連載ＹＳＣＫ＠Ｘ１の製作
　執筆者・◁　００９　保田周作　▷
　２票　７８．２ｐ．獲得
第６位：ＧｏＡ通販出張ペーパ
　委託・◁　０３０　ぱんちょ　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得
同　：SWORDWORLD～リメンバー・カドカーワ～
　執筆者・◁　００４　ローゼン　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得
同　：会員３０名しかし・・・
　執筆者・◁　００６　まみむめも　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得
同　：へろへろ６ごう・他
　執筆者・◁　０１５　相田剛志　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得
同　：表紙
　画・◁　０１８　加ト　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得
同　：ぱんちょさんのイラスト
　画・◁　０３０　ぱんちょ　▷
　１票　３９．１ｐ．獲得

◇ボリュームについて
　前回のボリュームでＯＫと書いた人！今回のボリュームを見てひっくりかえってください。（笑）

◇新料金設定について
　やむをえずとの意見が多いようです。今の料金でも編集費は自腹ですし、無償配布分ももちろん自腹です。ＶＥＲＮＥＴ累積赤字￥４５，５３１．－、会費として常備している分に￥２２，０００．－補填しました。現在、常備会費は会員の総会費と同額になっています。（うん、健全だ／笑）

◇ポイントリスト（＃７現在：１ｃｒ．／１．１５ｐ．）

００１	Ａｌｅｐｈ	：	７６２．２ｐ．
０１８	加ト	：	２３２．８ｐ．
サー３	帝風流	：	１７８．２ｐ．
０３０	ぱんちょ	：	１６６．４ｐ．
００８	京都所司代	：	１６０．０ｐ．
０２３	ＢＵＮ	：	１１８．２ｐ．
００４	ローゼン	：	１０１．８ｐ．
００９	保田周作	：	８８．２ｐ．
００６	まみむめも	：	６９．１ｐ．
０１５	相田剛志	：	５９．１ｐ．
０１０	山口仁志ｍｋⅡ	：	４０．０ｐ．
０２１	らん．Ｍ．Ｒ	：	３０．０ｐ．
０２５	石川ＫＮＪ	：	３０．０ｐ．
０２８	アッキー	：	３０．０ｐ．
０１１-1	ＮＡＲＣＨ	：	２０．０ｐ．
サー２	筑紫高宏	：	２０．０ｐ．
０２４	ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎ	：	２０．０ｐ．

O.S　０２８アッキーさん、ファミコンのディスクゲームありがとうございました。エキサイトバイクＶＳが特に面白いです。

034	MANSAKU	:	20.0p.
035	TAKA	:	20.0p.
005	平岡慎介	:	10.0p.
017-2	P.Nリリア	:	10.0p.
019	DISK	:	10.0p.
029	無双花	:	10.0p.
037	TYLIB	:	10.0p.
038	青島孝由	:	10.0p.
044	佐久間雄作	:	10.0p.

ポイントの会費振り込みは随時行っています。ご希望の方はVERNET本部まで。

◇保田周作先生の「かの筋相談室」質問受け付け中！

Z80やS-OSに関することなど、テクニカルな質問を保田さんが受け付けて下さいます。質問からピックアップしてコーナーを組みたいそうですので、どしどし送ってください。ただし、MSX固有のものの質問は回答不能の可能性が高いので、そういうものはB.e.やNLZ80あてに送ってください。

「かの筋相談室」質問のあて先はこちら・・・
〒544
大阪市生野区桃谷4-15-20　保田周作　様

◇Dante1の私製ヴァージョンアップ実施中！

Dante1を持っている方に以下の改造サービスを行います。

- Dante CAI　（改造：026ANAさん）
- Dante改ver.1.20　（改造：Aleph&008京都所司代）
- ターボDante （tR専用・改造：Aleph）

ご希望の方はDante1のユーザーディスクと90円分の返信用切手をVERNETDante係まで送ってください。

◇売ります／買います／転がします／交換もします

売ります（1円=1cr.）
VERNET東海本部

- ジャンクドライブJU-591H（5″2HD/2DD）　送料込み　1250円
- ジャンクドライブYD-580A（5″2D）　送料込み　1250円
- X1turbo model10（キーボード無し）　送料別　1000円
- 信号変換ボックスAN-2108（21P.-8P.）　送料込み　1000円
- 謎のFDCボード（MB8866積載）　送料込み　800円

売ります／買います／転がします／交換しますへの記事投稿は必ず住所氏名公開、送料込み／別の価格表示して下さい。取り引きは各自の責任で行ってください。取り引きの前に確認をお忘れなく。相手がVERNET東海本部の場合、TEL確認もOKです。

VERNET東海本部（禁転載）
0565(46)1131　内線2203
（内線はプッシュホンの音で。トーン切替えボタンのない電話の場合は、みどりの電話からかけるといいです。応答は「アレフさんですか？」でOKです。）

■VERNETテーマパーク■

今回のテーマで「2D迷路自動作成～」に「穴掘り法」の投稿がなかったのは不思議な感じです。「穴掘り法」が分かる方、投稿してください。テーマパークネタの投稿はあるのですが、テーマの投稿がないので今回も私がテーマを出します。それから、アンケートを書くとき、「VERNETテーマパーク」と書くとこのページのことになってしまいますので、ご注意下さい。今回はその点を考慮し、集計対象から外しておきました。目次のタイトルか、「～さんのイラスト」「～ページのイラスト」という風に書いてください。それから、投稿一般部への投稿（お手紙での投稿やアンケートの「その他」）にタイトルがない場合、私が勝手につけます。

次回のテーマは・・・

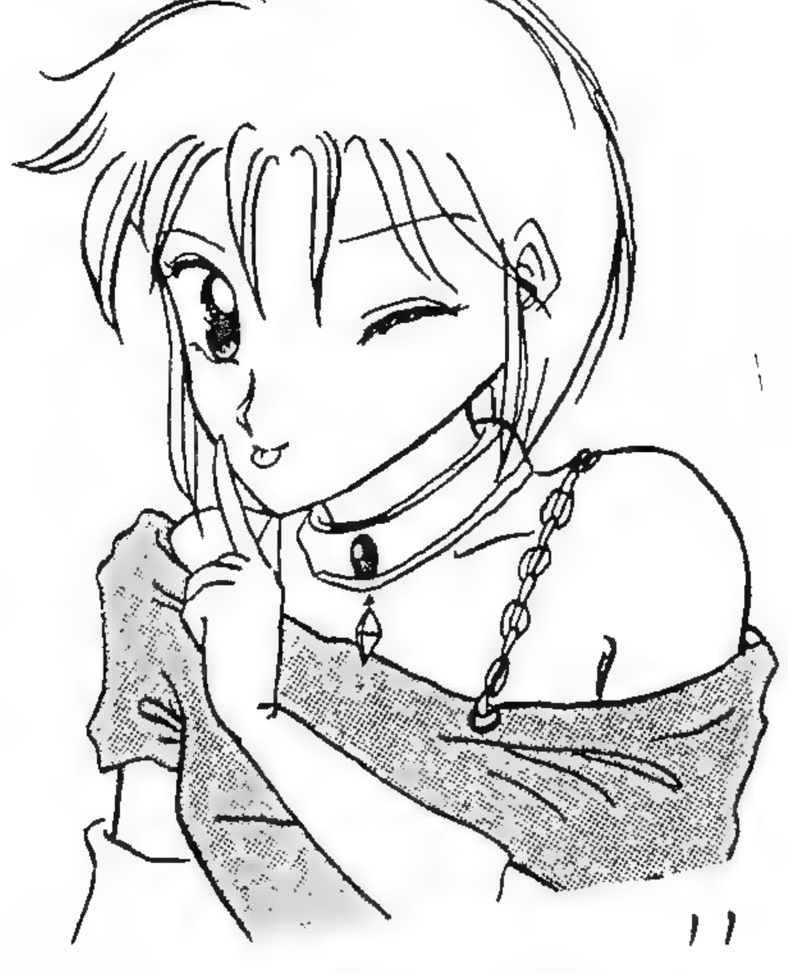
も一れつな戦争の時代
「受験」

おかし屋の陰謀・ニッポンの国民行事
St.Valentine's Day の 思い出

VERNETはS-OSのサークルでもあるのダゾ！
私とS-OS

の3本です！奮ってご参加下さい！

006まみむめもさん・提供。



■サークル紹介■

このコーナーではVERNETと懇意におつきあい頂いているサークルさんを紹介します。会員募集・通信販売など、何でも送ってください。

◆交流サークル

各サークルの皆さん、大変お世話になっています。いつもありがとうございます。

◁EXTRA▷ 対応・全機種（SHARP系主流）

Vol．59が発行されました。EXTRAの紙の会報は今回が最後です。次回からはX68k用のディスクマガジンのサークルとして4月頃までにスタートするそうです。X68kユーザーの人は是非入会しましょう。お問い合わせ先は、
〒811－42
福岡県遠賀郡岡垣町戸切794－3　筑紫高宏　様方

◁J.X.U.C.LOVERS▷ 対応・X1シリーズ

LOVERSMAGAZINEVol．10が発行されました。毎回レベルアップしていくシステムと、そのコマンドを使い切った常連さん達の見事な投稿、そして何よりもすばらしいBGMが光っています。システムが強力になって新登場しました。S－OSのサブルーチン群とMS－DOSのフォーマットをもつ「L－os」で、ディスクアクセスがスピードアップしています。X1系会員の方は、絶対にかけもちしましょう！
〒646
和歌山県田辺市駅前新通り959　中川学　様方

◁M．K　Soft▷ 対応・MSXシリーズ

＃15はクリスマス特集でした。会員の方が作った別冊もついていました。3／20の大パソ29と3／27のパソケットにもブースを出されるそうで、楽しみです。3／20は私も見にいく予定です。
〒350－11
埼玉県川越市砂新田3－5　真壁浩　様方

◁KEN　KEN　SOFT▷ 対応・MSX

今話題のKENマガを発行されている三輪さんはなんと中学生です。若さを生かしたフルパワーDMと言ったところでしょうか。KENマガ＃3を頂きました。おもしろいAVGが載っていました。ほしい方はこちらへお問い合わせ下さい。
〒501－02
岐阜県本巣郡穂積町十九条377－8　三輪健一　様方

◁NARCH　SOFTWAREHOUSE▷・MSX

月刊のDMを発行しておられるサークルさんです。どうやら会長さんの受験で1年間お休みの様です。NASH通信1月号を頂きましたが、M．KBASIC搭載で、ディスククラッシュで死んでいたVERN．＃6Dなんかとはえらい違いです。（大阪弁？）これではこちらが技術援助を受けなければ・・・お休みの間も、ふりーえあぽーとのREISさんが活動を受け継ぐそうです。詳しくはこちらへ。
〒730
広島市中区光南6丁目1－5－507　小西直人　様方

◁ACTIVE▷ 対応・MSXシリーズ

できたてほやほやのサークルさんですが、会長さんが私と同じ教室で講義を受けていたり、サークル名の名付け親がBUNさんだったりと、VERN．と大変つながりの多いサークルさんです。その上、会員番号1番はあのSYNTAXのいまむらさんだったりします。内容はVERN．と同じ様な会報発行サークルで、サイズも同じですが、むこうはなんと初回から50p．（！）です。VERN．の＃1は20p．でしたから、（＃0は論外／笑）これは大したものです。お問い合わせ先は、
〒496
愛知県海部郡八開村二子丸島305－10下村貴之様方

◁しゅうてぃんぐすたぁ▷ 同人グッズ通販系

NVマガジン、M．KSoftで活躍中のP．N．リリアさんのサークルです。今回はかわいいイラストを投稿してくださいました。みなさんもかわいい便箋を手に入れてしあわせになりましょう！
〒979－46
福島県田村郡常葉町大字山根字定福132－1
白石光昭　様方

◆友好サークル

いつも投稿してくださってありがとうございます。これからもどうぞ宜しくお願いします。

◁GAMECIRCLE　MAGNETIC▷TRPG

TRPGのサークルさんです。「帝風龍の雛？でも蟻！」は結構人気ありますよ。一度、リプレイでも見せてください。

◁ELFISH　COMPANY▷ 個人同人誌系

018加卜さんの個人サークルです。今回も奇麗な表紙をありがとうございました。表紙画についてはもう加卜氏の天下ですね。さあ、この状況をひっくりかえす者は現れるのかぁ！？投稿求む！

◁GoA▷ 同人グッズ通販系

＃6に宣伝が載っていた030ぱんちょさんのサークルです。詳しくは＃6のP．32～33を御覧下さい。VERN．＃6Dにも収録。

O.S 筑紫さんのX68kXVIを16万で転がしてもらえる予定です。市販中古（ディスプレイ付き）より5万安いです。金欠Alephにはとっても助かります。

■投稿 一般部■

◁018 加卜▷ 1994-1-7 着

謹賀新年、の巻　◆加ト@018◆

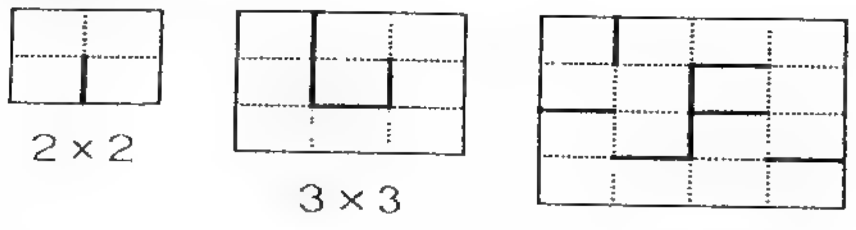
やあAleph氏(あれぷし)。VERNET#6は元旦におとずれたぞ(笑)。
無事に新年もあけたようで(おっと修羅場のまま迎えたクチだろうか、Aleph氏(あれぷし)は)それと表紙の件ですが、次の要望が「かっこいいもの」でSF調？　となれば、これはもう銀英伝しかない！　(少なくとも僕が描けるヤツは。超人ロックなんか資料がないぞ。うちには。)
と、いうわけで銀英伝な訳です。しかもローエングラム公&ブリュンヒルト。他の艦も資料があればなあと思ったりしますが…。バルバロッサとかリューベックとかケーニヒスティーゲルとかベイオ・ウルフとかトリスタンとか。(どれが誰の旗艦だか全て分かりますかね？　みなさん)←全部「戦艦」の名前なんですよ、これ。
そういやヒューベリオンの資料も是非ほしい(あれは形が(というよりアンテナや砲門の位置とか)が複雑だから)。
それから表紙のスタイルですが、しばらくあんなロゴ(あの地震文字)でいきたいですね。個人的には。そのあたりの意見もお聞きしたいのでAleph氏(あれぷし)はじめ皆様のご感想をお待ちしております。
(僕ばっかが描いてていいのかなあという気もするし、このまましばらくは描いていたい気もする。)
そうそう、帝風龍さん。僕も大阪府立T高校出身です(44期)。しかしそろそろこういうネタはやめたほうがいいのではという気もしますな。(もちろんあれは「私信」と前提があったわけですから別におかしくもないのですが)VERNETも初めは「校生がほとんどだった訳ですが、今じゃ他の方々も増えてきているわけでしょ。その方々が読んでて「分からない」ネタというのは避けるべきではないかと感じるのです。なんだか取り残されてる感じを与えかねないのでね。投稿としては、記事についての感想・意見をメインにして、自分から何かをいいたいときには、まず相手がまったくその問題について何も知らない、ぐらいの心構えで書くべきだと。思われます。これは僕自身も含めて他の方々にも気をつけていただきたいのですが。
ま、元T校生としては、今後は「T校生ネタ」は極力封印(それでもどうしても言いたいことがあるかもしれないから、そのときはさらさらっと軽く書いちゃいましょう)を提言いたします。参加者全員が「わかる」VERNETを心がけましょう、みなさん。
それからだれでも答えてくれればいいんだけれど、「林原めぐみ」ってのは一体何者？(声優かなんかだというのはなんとなく察する)結構ファンがいるみたいだけど僕はさっぱり知らない。そういやうちの先輩にも熱狂的なファンがいたような気が…。
次に。ちょっと自己紹介を。(#6のフリートークNO.2(Aleph氏(あれぷし)に締め切りまぎわに電話して没にしてもらった…)に書いていたんですが。)
前述の通り大阪府立T高校を卒業後、H大Hs学部(これじゃわかんないか…)へと進学。一回生の秋頃からやたらと絵にはまってしまって、二回生の春をきっかけに「O.U.A.C.」なるサークルへと…ああ、これが思えばいろんな意味での「始まり」になりましたね(「破滅」とか「単位落とし」とか？)。そうして現在に至っています。(今年無事に三回生になれりゃあいいが)
…ふっ。
随分と簡単な人生だな。(と自嘲)
でも、だれかこのVERNETから「O.U.A.C.」に入ってこないかなあなんて期待したりして。いま高校生の人なら、それなりに勉強すりゃ入れるからね。うちの大学は。(いま受験直前のひとも、がんばれ！)やる気さえあればかなり充実できるよ、このサークルは。
もっとも、他大学の人も入れるんですけどねぇ。
ちょっと長くなってしまったけれど、ついでにもう少し長くしましょう。テーマパークネタです。
「私のお正月」
ですかね。
も、ひたすら自分で絵を描いていました。色彩は奥が深すぎる。それ以上に自分の技量不足がありますのでね。結局、8回ほど「リテイク！」して、それでも満足できませんでした。
年末もこれのせいで、ついに「年賀状を一枚も書かずに新年を迎えてしまった」のです。物心ついて初めてですよ、一枚も書かなかったのは。
そんなこんなで時間ばかりが過ぎてゆき、残ったのはレポートと宿題の山という訳ですね。ああ、大変だ…。

(Alephより)
T高生は12名(OB含む)います。もちろん、全員がS研あるいはE研に深い関わりをもっています。全会員の28%を占めています。(#2の時は100%でした。)「それなりに」勉強すればH大に入れる・・・!?んなわけないでしょう!!いくらT高生でも「それなりに」でH大に入れる訳ないですよっ！(どーせ私は落ちこぼれですよっ！)

◁029 無双華▷ 1994-1-6 着
VERNETテーマパーク
❷今年、私は留年しないようにするぞー(Alephより：今年、私は!?)
❸多分、寝正月。(今日は12/30です。)

O.S　今回からはじまるtinyCORE WARS大会、私はあんまり強くないです。たくさんの方の参加をおまちしています。やりだすと止まらないおもしろさですよ。(ロボクラッシュみたい・・・。)

●超かんたんアルゴリズム　２ＤＭＡＺＥの作成
　○２×２の迷路では　　壁板は１枚
　　３×３の迷路では　　壁板は最大４枚
　　４×４の迷路では　　壁板は最大９枚
　　５×５の迷路では　　壁板は最大１６枚必要になります。
このことから、大きさχ×ｙの迷路を作る時、
　（χ－１）×（ｙ－１）枚の壁板が必要になります。
ここで図を見てください。周壁との接点と壁に注目すると、一つの接点から１枚の壁しか出来ません。
つまり、χ×ｙの迷路を作るとき、その中にある（χ－１）×（ｙ－１）の点から、１枚づつ壁を作っていけば出来上がりです。



２×２　　３×３　　４×４

たてχに対し、壁はχ－１、
よこｙに対し、壁はｙ－１しかできないので、″解けない″という事態にはならない。と思う。ただし、侵入不可地帯ができてしまう。超かんたんなので、すぐに解けてしまう。

ＣＩＴＹ．ＣＯＭ　に対しての感想と希望
　（シムシティはやったことないのであしからず）
○ビルや学校みたいのが４つ正方形にあって、変形（？）すると、でっかい建物になるけど、初めて見たとき、すっごくおどろいた。この調子で９、１６コとやってみたけどならなかった。残念。
○飛行場がバラバラになるとこまる。やっぱり８コくっつけるとなるようにした方がいいと思います。それに、飛行場も大・中・小とあってもいい。
○道路を普通と高速に分けるとか、フェリーの航路の設定、海峡を繋ぐ橋があってもいいと思う。
○土地全体をいくつかのブロックに分け、好きな所（１ターン（きせつ）につき１ヶ所）を拡大（今の画面）にして行っていく。他の地区は、目標をたててＣＯＭにまかせる。つまり、市長でなく、県長（？）になる。
（Ａｌｅｐｈ：それをいうなら「知事」でしょ～に／笑）
そのためには、初期設定で、各ブロックに対ししきんとはうしんをきめる。・・・けど、計算および処理がめんどくさそう。ＭＳＸ２および２＋で動くだろうか？（十分な速さがあるか？）

（Ａｌｅｐｈ注：都合、図解は省略します。）

○イベントはＳｉｍＣｉｔｙのままでいいと思います。あと、時を経るごとに、「どのパソコンが増えていくか？」というのをシミュレートしていってもおもしろいんじゃないかな？　多分、全て没。

（Ａｌｅｐｈより）
「（Ｂ．ｅ．で）今度魔法の裏設定（？）みたいなのをやって下さい。」ということですが、私はファンタジー系は弱いので、他の人に頼んでください。ＳＦならなんでもオッケーです。Ｅ．Ｓ．Ｐ．の解説じゃダメ？

◁ ０１５　相田剛志 ▷
「「怒」（ＳＮＫは関係なし）」
　ゲーメスト２月号によると、カプコンがデコを訴えたそうだ。訴状の内容は、「ファイターズ・ヒストリー」がストⅡに類似していた、ということらしい。しかもカプコンは、この訴えは、デコだけでなく、他の全メーカーにも警鐘を鳴らすものであるという見解を示唆したという。
　ストⅡの開発スタッフの提案による提訴なのかはわからないが、「株式会社カプコン」という名で裁判に出る以上、社員の総意であると考えるべきである。
　まったくつまらないことをしたものだ。カプコンが、こんなにもケツの穴の小さいことをするとは思わなかった。最低だ。金に目が眩むと、誰しもおかしなことを考える。
　格闘ゲームというジャンルは別にカプコンの専売特許というわけではない。確かに１対１の格闘ゲームの画期的なものを生み出したメーカーではあるが、それだけだ。それで自分達が元祖だ、総本山だというような顔をするのは、コンシューマから見ても不愉快極まる。
　カプコンは自社のゲーム以外の、全ての格闘ゲーム～餓狼からサムライ、豪血寺に至るまで～を否定したのだ。恐ろしいことに、ゲームジャンルの１つを潰そうとしている。
　そもそも、カプコンにはデコを訴える資格など無いのだ。「格闘ゲーム」というジャンルの大きな流れを遡ってゆくと、現在の多種多様な対戦型のゲームの前には、多対１タイプの「ダブルドラゴン」タイプ、「くにおくん」タイプと呼ばれるものの流行があり、さらに遡ると、「イー・アル・カンフー」、「対戦空手道」など１対１型のものが源流近くにある。「対戦空手道」はデコの作品で、その多彩な技や、多様なアニメーションはまさに現在の対戦格闘ゲームの元祖と呼べるものではなかったか。ゲームのシステム云々、という訴えは全く筋が通らない。ゲーメストによれば、デコを訴えたのは、「ファイターズ・ヒストリー」が１レバー６ボタンの、いわゆる「ストⅡコンパネ」であることが主な理由で、他の多くの会社からデコ１社を選んで訴えたという。だがボタンの数など操作系が複雑になれば増えるものではないか。
　このような愚行に出たカプコンを、消費者は受け入れるだろうか？メーカーのイメージアップにつながることは有り得ないと思うが。

◇

O.　Ｏ．Ｓ．でミニ質問も答えたりします。また、このコーナーだけは没がありえます。
S　０２１らん．Ｍ．Ｒさんに X１用改造ＣＭＴケーブルを頂きました。ありがとうございます。　続→

ターボRを2HD化するのは、外部増設改造したBドライブを使えば、本体の改造も少しですむと思います。
FDCはVFOやモータ 回路を含んだ1チップだし、ただ、ハンダ付け技術が要るな。
Z80マシンでやるのは、A1WX/WSXでは無理でしょう。Z80じゃないみたいだし。やっぱりソニーのMSXが基板表までハンダが抜けてないので、ICを抜き易いので、一番改造し易いと思います。(実は僕のF1XVのOPLLのピンを折ってしまったとき、SEGAMKⅢのOPLLを移植したことがあるんです。結局今もそのまま。)
CPU引っこ抜いて、DMAとCPUを載せた基板をついで、そしてFDC周りに若干の改造を加えれば、使えるには使えるでしょう。ただ問題は、OSでサポ トするのにどうするか、ということで、
あっ、そうそうMSXは割り込みモード1ですよ。
あと、会費とは別に1口いくらかでカンパを募集したらどうでしょう。カンパということなら、様々な問題はクリアできるんじゃないでしょうか。
それと、H6R.COMの/IOフォーマットは、X-DOSの2DDフォ マットとだいたい同じなので、X-DOS上でその筋すればバックアップできると思います。試そうにも時間がないし、X DOSは持ってないし、MSXで動くバックアップ用プログラムを作っている暇もない。センター試験まであと一週間だし、勉強は気が向かんし、うおー。
それとEMFってなんですか?
-- ------------------ --
1993-1-19着
こんにちは、センター試験が終わり一段落つきました。しかし英語はキツかったな。
この間バッ活に載りましたけど、確か僕は原稿を「だ・である」調で書いたはずなのに、ことごとく「です・ます調に変えられ、さらに(笑)などと付け加えられてる。腹が立ったので、直ぐに編集部に抗議の手紙を出したけど、どうなることやら。

◇

発売から早3年が過ぎようとしているのにR800の詳細は未だ謎に包まれている。例えば、タイミングチャートが全く公表されていない。28MHzのOSCが直結されている癖にシステムクロックは7.16MHzである。「テクニカルガイドブック(アスキャット)」によると、CPU内にマッパがあるらしい、といったところである。他にも、I/Oアクセス時Z80と等価なアクセスタイミングを用いるなど、システムの特色と思われるような所もあるが、これはCPU自体とはあまり関係なさそうだ。
そこで、アスキーに「ユーザーズマニュアル下さい」と封書で頼んでみた。すると、頼んでみるものだ、「ユーザーズマニュアルの販売はしていないからデータシートを送ったるで」と、分厚いデータシートが郵送されてきた。
このシートは「R800A」のシートと表紙に書かれていた。「R800(無印)」とどう違うのだろう。とりあえず頁をめくる。
いきなり驚いた、ブロック図に「DMAC」とある。
(Alephより:私もおどろいた)
R800にはDMACが内蔵されているのではないか!
何故DMACをアスキーはMSXに使わなかったか。いや、これは、R800になくてR800Aにのみついているのかもしれないぞ。ますます謎が深まる。
『機能概要』
1.ザイログ社製Z80と命令コンパチブルである。
うん、当然だな。
④FASTモード(命令フェッチが1回のみでI/Oデータのブロック転送を行う。)をサポートしている。
なんだこりゃ。FASTモードだと!?聞いたこともないぞ。ますます謎・・・
2.DRAMインターフェース回路を内蔵している。
②リフレッシュコントローラ内蔵
4.MSX2モードをサポートしている。
①バス開放時、外部から全アドレスとERASを入力することにより、DRAMの全空間を外部からアクセスできる。
つまりR800を単なるDRAMコントローラとして使うってことだな。なるほど。
5.24ビット幅のアドレス空間である。
①メモリーマッパーを9個内蔵し、16MBまでメモリは拡張できる。
なんかMSXマッパよりよさそうだぞ。
6.新インタラプトモードの機能をサポートしている
全く謎。
7.DMAコントローラを2チャンネル内蔵している
どうやって使うんだ!
さらに読み進めていくと、
『端子機能説明』
LowActiveCSREG(I)
R800内のI/Oaddress registerまたはI/Odata registerをセレクトする。
このような端子が(I)、インプットであるということは内部I/Oを使うには、外部にアドレスデコーダが要るということなのか?だとしたら大ダコであるが。CPU内部にあるユニットを使うのに、わざわざ外を経由しないといけないなど間抜け以外の何者でもないではないか。
さらに進める。
「電気的仕様」の項によると、入力周波数の1/4がシステムクロックとして採用されるようだ。ちなみに、入力周波は1波長周期31.25nsまでは保証されている、と書いてある。というと32MHzだ。
その後には、タイミングチャートが十数種類あった。や

O.S X1→MSXSWORDの転送は完璧にこなしてくれましたが、LOADの方は自分で書いたものさえ読んでくれません。身の回りに2Dを書き込めるMS DOSマシン(2HD)がないので、お手上げです。

はり、I／Oの遅さはMSXシステム特有のものらしい。
「DMA Transfer Cycle」というのもあった。これによると、DMAでのリード／ライトは、システムクロックにして各3クロック(No wait)で行われ、終了時(Prefetch)においては別に1クロックかかる、とされている。やはり速い。また、内部I／Oアクセスも当然可能だ。いや、Z80のDMAより遅いのか。

ところが、最後まで読んでも内部I／Oのマップは出てこなかった。当然具体的な使い方は分からない。

というわけで再びアスキーに質問状を送ってしまった。さあどんな解答が来るだろう。次回をお楽しみに。

(Alephより)

相田さんにお願いがあります。どうか、どうかテキストファイルで送ってください。あまりにも手書きの量が多いと、発行日に影響が・・・(涙)。それはともかく、コメントです。カプコンの件は・・・多いですね、こうゆうのが。こうゆうことはアメリカの企業がよくやる日本いじめだと思っていましたが、日本の企業でも、腐った連中はいるものです。それから、VERN.ではカンパ他を集めることはしません。会費はちゃんと集めていますし、赤字分は補填しました。また、EMFではなかったのですね。勝手に書いてしまってごめんなさい。R800のことはとっても興味深いです。内部I／Oが自由に使えれば、tRはMSXとは別のスーパーマシンとして生まれ変わるかも?

◁ サ-2 筑紫高宏 ▷ 1994-1 29 着

「ブタトントン、あ、イカトントン」

フリー・トークやらせて頂きます。

Vol.6ですが、「ぱんちょ」さんのイラストは、かわいいですね。

ところで、「青い海のエルフィ」って知っていますか。昔、フジテレビで放送された1時間半アニメです。1986年日本アニメーションです。やはり、この頃の日本アニメーションはすっごくいいですね。まだ、キャラクタが、小公子たりやナン化したりティコってなくて。キャラクター・デザインを見ると、小田部洋一さんとなっています見覚えあります。多分、「アルプスの少女ハイジ」のキャラクター・デザインか、作画監督だったように思います。だから、日本アニメーションの、古き良きキャラクターを受け継いでいると思います。

ちなみに、「ハイジ」の背景は、超絶技巧だったです。あれを越えるものは、もう現れないようです。東映の背景もなかなか良いのですが、「ハイジ」の背景は、なんと言うか、画家がスケッチしてそれに彩色したって感じです。

音楽は、渡辺俊幸さんです。オープニングの曲(歌ではない)が、すっごく良いです。なんか、初期の聖歌って感じです。

アンデルセンの「人魚姫」が、モチーフになっていて、エンディングがすっごく悲しいです(チクショウ、チクショウ、エルフィが、エルフィが、かわそうだ。ううう)。アニメの中で、多分、一番感動したと思います。「青い海のエルフィ」で感動しない人は、鬼畜です(いいきっちゃる)。(Alephより:感動しました。)洪水で、世界が海に没して400年の海洋都市が舞台です。海の申し子のエルフィは、海と小さな生命を愛する、心の優しい少女です。海の乱開発に心を痛め、海の民と陸の民との戦いを止めようとします。と言う訳で、今度、この「青い海のエルフィ」は、法律で、見ることが義務とされますので(嘘つけ)、絶対見て下さい。レンタル・ビデオもあります。あっ、もちろん、エルフィは、かわいいです。

「カリオストロの城」も、また見ましたが、おっ、作画監督が大塚康生さんですね。たしか、初代「ルパン三世」のキャラクター・デザインか、作画監督さんだったと思います。だからキャラクターがいい(クラリスがかわいい。すっごくかわいい)のですね。「ルパン」は、初代のみ好きです。BGMも、初代のみ好きです。グループ・タックとか出てましたね。エンディングは「あしー、むぉとにぃー、からみーつくー」と言う歌です。この「らばらー、るぁばらー、らばらーらばらー」バージョンなんかいいでした。そうそう、「カリオストロ」の最初の歌、「うー、うー、うううううう(中略)、しあわせーを、たずねてー、わたしはー、ゆきたいー」は、すっごく好きです。とっても、好きです。パート2は曲も好きでなかったけど、これは例外。でも、歌い方が、ちょっと臭いかなぁ。歌なしバージョンがいいかな。これも、義務ね。

1994-1-26

(Alephより)

筑紫さんより「青い海のエルフィ」のビデオテープ、頂きました。とってもとっても良かったです。ディジタイズします。ハイジは一回分だけテープもっています。場面設定は宮崎駿さんですね。雲がとっても奇麗です。宮崎さんが場面設定をしていたのは「母をたずねて～」まででしたね。映画に転向しちゃいましたから。「カリオストロ～」は・・・う～む。何度も見たので飽きてしまったようです・・・。カトリのテープも頂きました。やっぱりいいですね。

◁ 044 佐久間雄作 ▷ 1994-1-26 着

はじめまして。佐久間と申すものです。Alephさんによってこの道に引きずり込まれてしまいました(^^;)。

Alephさん宅へ攻撃をかましたときにVERNET Vol.6をいただきましたので、その感想を今回の原稿にします。

O.S 生まれて初めてGペンなるものを使いました。なかなかかき易くて良いです。まるペンとはまた違った味がある様です。PPCにまるペンを使うと、けずれるけずれる・・・・(笑)。

Beltania技・術・局、とても面白かったです。こういったことは大好きです。次回は何かなあ。

VERNET以外で好きなサークルに「Lovers」があるではないですか。嬉しい。と、次のポイントリストを見るとらんM．R．さんの名前が！　むむ、この方の名前を見たサークルはこれで4つ目だ。やっぱりすごいぞらんM．R．さん。この方と一緒によく見る方は＊瀬＊紀さんです。仲がいいなあ。

ｷｯｼｰのｷｯｷｰはAlephさん宅で見せてもらいました。良く出来てたなあ。

MSXの話題になると全然わかりません。Oh!MZを買い始めた頃の感覚によく似ています。

BUNさんの意見で に「DMは[Disk+送料]での配布がベスト」とありましたが、僕は「実費すべて」がよいと思います。でも文脈からするとこの意味だと思われます。BUNさんいかがでしょうか。

名古屋パソケにあったというX68000用「セーラームーン」の格闘ゲームが欲しい！　今は入手できないのかなあ。

NYANさん、ゴメンナサイの猫がかわいいですね。

帝風龍さん、「書く」を片仮名でカクとやばいですよね。

加トさんのナコルルのイラストいいですね。僕はいつも覇王丸です。この漢字であってるのかな。それにしても、相手がナコルルのときに大差で敗れると「大自然のおしおきよ！」と言いますが、このときむしょうにくやしいです。ナコルル年齢設定が17だとは知りませんでした。

ばんちょさんの男子校秘、笑わせてもらいました！

リメンバー・カドカーワ。題だけでしばらく笑っていました。

セランのカットはいいなあ。ミンキーモモまであるのにはびっくりしました。

- - - - - - - - - - - - - - - - -

（Alephより）

無理やりひっぱりこんでしまってごめんなさ～い。これからもVERN．をよろしくお願い致します。

◁ 035　TAKA ▷　1994－1－9　着

"テーマパーク"に2つほど書きます。

まず、わたしは今年、第2種情報処理技術者の資格をとります！今、僕は、大〇簿記学校に、今年４月の受験を目指して通っています。絶対合格します。

もう一つ、私のお正月は、年賀状の配達で終わってしまいました。郵便局から、自分の配達区域にいく間、僕の友人が、彼女をつれて車に乗っているのを見かけました。初日の出を見に行った帰りだな？くやしいけど、金をかせいでやるぜ！

- -

（Alephより）

２種ですかぁ。私も、まともに勉強してみようと思って本を買ってきたのですが、元々苦手な数学がずずーんと壁になっています。工業や商業が全く分からない以上、数学取るしかないんですよね。'９４秋から試験内容が変わって数学が無くなるそうですが、まさか商工業が必須になったりしませんよね？（数学が無くなってから受けようと思っているAleph）

◁ 026　ANA ▷　1994　1　24　着

○DANTE２について

データディスク０とデータディスク１と合体して？データディスクを替えることによりキャラクタとかフォントを替えるように改造出来ないかなぁ！（データの量は少なくてもいいのに！！）

○ＭＳＸ本体に液晶パネルが付いたらいいネ！ノートみたいになるゾ。

○「ＣＡＩルーム」をつくって下さい。

子どもの 教育とか学習のための プログラムコーナーです。遊びながらお勉強しようというコンセプト。

- - - - - - - - - - - - - - - - -

（Alephより）

前回の「ＷＸ２５６Ｋ換装」は今回の奥村さんの記事を参照してください。ＷＸ用の改造資料は、必要なら、私から奥村さんに送ります。ＥＸＴＲＡにも載っていた「Ｃの関数を作る」は前にも書きましたが、Ｓｍａｌｌ－Ｃと同じ方法で出来ませんか？「ＣＡＩルーム」、アイデアはいいですね。でも、私がＢ．ｅ．とかで対応するのはちょっときついかも・・（専門外なもので）。ＡＮＡさんがページ投稿かＷＸワープロ投稿でコーナーを開設して、投稿も募るというのがベストではないでしょうか？

◁ 037　TYLIB ▷　1994－1－24　着

［近況報告］

今月とうとうＭＩＤＩ（ＳＣ－５５ｍｋⅡ）とボードを買ってしまいました。これでＸ６８０００の貴重なＩ／Ｏスロットルは無くなりました。アーメン。

なんで買ったのかと言うと友人がＳＣ－５５ｍｋⅡを買い、以前のＭＴ－３２が余ったので私が引き取ってしまったのです。このＭＴ－３２がくせもので、ミキシングケーブルを使って 本体ＯＰＭと同期やら バランス調整やらもう、ぷちぷちものだったのです。（ＳＣ－５５ｍｋⅡ）は調整不要）

さ・ら・にっ！！ＳＣ－５５ｍｋⅡの音を聞いてすっかりＳＣ－５５ｍｋⅡのとりこになっていたのでした。（ＭＴ－３２の時代は去った．．．）

あとＮＥＴにあふれんばかりのＳＣ－５５のデータの多さと質の高さにも驚きました。しかし、お金に余裕のある人は、必ずＣＭ－５００を買いましょう。私はとりあえずＳＣ－５５ｍｋⅡで十分ですが、まだまだＣＭ－６４を使ったデータやＣＭ－５００用のデータもＳＣ－５５を押し始めています。

ヤマハのＴＧ－３００というのが、未確認情報ですがＣＭ－６４互換モードが存在するらしい。ＳＣ５５の互換を（ＧＳの対応）があったのは知っていたのだが．．．。セーラームーンの「Ｒ」が、ＴＶのリボンのようにＳＣ

O.S　私は実は岡野史佳さんの大ファンだったりします。（あっ、石を投げないで！／笑）岡野センセの本は全部もっていますが、「ハッピートーク」が一番好きです。その影響でマザーグースも好きです。

－５５ｍｋⅡに表示されたときはぶったまげたぞ。そう、セーラームーンの曲だけでも１５本はある。懐かしいところでは、ゴダイゴの「銀河鉄道９９９」「ビューティーフルネーム」なんかもすばらしい曲でした。そんなＲＣＰデータが既に２００曲を越えています。
　さあっ！みんなもＭＩＤＩにはまりましょう！ＭＳＸはバッ活でＲＣＰファイルをＭＭＬコンバート出来るようになり、ＭＳＸ－ＦＡＮでは標準ＭＩＤＩファイルのプレイヤーも付いています。

［今年こそは部屋を整理します！？］
　私はアニメが好きです。ゴールデンウィークなど長期の休みがあれば、ＬＤ－ＢＯＸの一挙放映（？）を２日から３日続けます。当然ＬＤの寿命は度外視。壊れたらもう買えないくせにやるのである。
　そしてアニメのＬＤが場所を取るので環境問題になりつつあるのです。ＢＯＸ物も「めぞん一刻」「クリィミーマミ」「マジカルエミ」「オーガス」「マクロス」「オレンジロードＯＡＶ」「銀河鉄道９９９ギャラクシーメール」「美夕」「ファンドラ」「シティハンター３」「シティーハンター９１」「ナディアノーチラスストーリー」「マミ・トリプルファンタジー」「麗夢」など、その他バラもので、ＯＡＶやＴＶシリーズ物などが．．．．皆さんはどのように管理されているのでしょか？私はＢＯＸ物のダンボールの箱に詰めています。すぐに見られるように積み上げないので、これがまた部屋を圧迫する原因の１つなのですが、ラックをなかなか買えないもので．．．．
　ＣＤは１５０枚くらいしかないのでまだかわいいのですが、ＬＤははっきりいってじゃまになります。それがたとえ1枚であっても。
　そのうちに中古屋にでも持っていこうかと計画はしているのですが、なかなか手放せずにまた今月も「あぁ女神さま！4」「万能文化猫娘5」など買ってきてしまう。豊明市役所の横に中古ＣＤとＬＤの店があります。愛知県内で他の中古ＬＤの店をどなたかしりませんか？（ただし、行ってもまたほかのＬＤを買ってきてしまうという．．．）
　ということで、今年こそは部屋を整理する！というごく普通のアニメおたくの決断でした。

Ｐ．Ｓ．だれかＭＳＸ－ＤＯＳ２のシステムディスクの作成方法を教えてください。ＤＯＳ１では簡単に出来たのだが、同じ方法でＤＯＳ２のシステムディスクを作成しようとしても、ＢＡＳＩＣが起動してしまう。ＭＳＸ－ＦＡＮの付録ディスクのＤＯＳ２では作成が出来ないのだろうか？

以上、ＴＹＬＩＢからの報告でした。

（Ａｌｅｐｈより）
　ＭＩＤＩ・・・・。私のはＭＩＤＩ端子は一応ついているだけのミュージックキーボードです。作曲ばかりしてます。相田さんの受験が済んだらＪＯＹポートＭＩＤＩのケーブルを作ってもらおうかなぁなんて、虫のいいことを考えています。Ｘ６８ｋは、私ももうすぐ買うつもりです。ＬＤで部屋が狭い！？何て贅沢な悩みなんだ・・・。リッチな人は羨ましいですね。ＭＳＸＤＯＳ２のシステムディスクはＭＳＸＤＯＳ２フォーマットのディスクにＭＳＸＤＯＳ２とＣＯＭＭＡＮＤ２．ＣＯＭを転送して作ってください。ＭＳＸＤＯＳ２フォーマットのディスクはＭＳＸＦＡＮのディスクをコピーすればいいのでは？確か、ブートセクタが違った気がします。どうしても出来なければ、私のを差し上げます。

◁ ００５　平岡慎介 ▷　１９９４・１－２４　着
　「回り道～！ヴァトルダ　はそんなに間抜けなキャラだったか～！（まぁ、いいけど。）確かにアンナのかもしれないね・・・。」
　Ａｌｅｐｈさん、私、あの小説最後まで書きたいんでよろしくお願いします。
　では、また来週～！

（Ａｌｅｐｈより）
　今回もヴァトルダーくんはさんざんですね。ローゼンくんは日頃の恨みを晴らしてるのかな？（爆笑）そうそう、ヴァトルダーのビデオはまだかな？哭きの竜のオセロ版というのも見たいぞぉ～。小説はなんか重複していたけど、修正すると大きな空白部分が出来るのでそのままにしました。

◁ ０１１，ＮＡＲＣＨ ▷　１９９４　１－１０　着
テーマパークの投稿でふ。
○わたしは○○○○します。
　私、ＮＡＲＣＨは『受験勉強』します。Ｎ通スタッフで同い年のＲＥＩＳくんは、進学せず就職活動するため、国家試験を受けまくって、資格をたっくさん取るんだそうです。その為、ＮＡＳＨの全権はＲＥＩＳくんに譲ることになるでしょう。そのＲＥＩＳくんは、ついにＤＭ製作に乗り出すそうです。みんな、申し込んであげてね。そのうち発表します。
○私のお正月
　３日ほどいなかにいました。それ以外は宿題＋ＤＭ作りの毎日です。それだけ。
○２Ｄめいろ自動作成アルゴリズム
　確かスーパープロコレ３に、２Ｄ迷路のプログラムがありました。それを参考にしてみては？
　ということです。

（Ａｌｅｐｈより）
　ＮＡＳＨが復活する頃には、きっとＭＳＸ版ＶＲＣも完成しているでしょう。していたらいいなぁ。していないか

O. S アン・マキャフリィの「パーンの竜騎士」シリーズとか、「クリスタルシンガー」シリーズ読んだ事のある人、名乗りをあげてください。「パーン」の７巻はまだでしょうかねぇ。アメリカから取り寄せた　続→

も（涙）そうそう、ＲＥＩＳくんにＶＥＲＮ．と交流の意志がないかどうか聞いておいて下さいね。

◁０１８　加卜▷　１９９１－１－１０　着
〈＃６の感想〉
どうやらＭａｃを使っているようで。確かにきれいだなぁ。ボリュームてしても問題ないけど、やっぱり月刊はきついんじゃないか？（１月には出なくなったんでしょ？）
それから、せっかくだから、”Ｂｅｌｔａｎｉａ技術局”もワープロにするのだぁ。（そういやロゴ、作ろうか？会員から募集するという手もあるが。）
おどろいたのは、同人の委託販売を高１でやってるぱんちょ君ね。ううむ、すえおそろしひ・・・。
ではまた会おう。さらば～～～～～

（Ａｌｅｐｈより）
加卜さんの投稿がもう一つあったので、載せてしまいました。Ｍａｃ？使ってませんよ。使える環境はありますが・・・。＃６に書いたのはＯｐｅｎＳｐａｃｅさんのことです。ＶＥＲＮ．は１月と７月には発行しません。試験の方が大事ですからね。ちなみに、９８ＦＡ＋インクジェット（かな？）プリンタのある環境も使えたりします。学校の中の数あるコンピュータルームにも穴場はあるものでして・・・げしし。（超謎笑）

◁０２１　らん．Ｍ．Ｒ▷　１９９４－１－７　着
う～ん、「＃１０までにＸ１とＭＳＸで共通のＤＭを発行するぞ！」ですか、凄いパワーだ、Ｘ１とＭＳＸの共通点といえばＣＰＵがＺ８０なくらいなもんで画面のドット数（アスペクト比も・いろ数）フロッピーのサイズとフォーマット、ＦＭ音源等相違点に私は頭がくらくらになってしまいそう。でも文章ならなんとかなるかな？ＣＧと音楽はフロッピーの違いを逆に利用して別々にコンバートしてやればいいかな？
ＭＳＸのＳＣ８の画像をＸ１で読み込むプログラムはＸ－ＤＯＳにあるのでＲＡＮＤＹさんにもらって下さい。ＳＣ８の画像をＸ－ＤＯＳにコンバートしてファイルタイプをＳＣＥにしてＬＯＡＤしちゃうとＯＫです。

ＭＳＸの２ＨＤ化について
ＤＭＡの搭載ですがＩＭ０やＩＭ２は関係ないと思います。だってノンターボのＸ１にもボードでＤＭＡを搭載することは出来ないのですから。基本的にＤＭＡはＣＰＵと直結していないといけなかったように思います。
８８では直接ＦＤＣをアクセスするのではなくＦＤＣにつながったサブＣＰＵと交信していたと思います。この方式にすればＭＳＸで簡単に２ＨＤ化出来るのではないかと思います。たしかＭＳＸではＦＤＣとのコントロールプログラムもＲＯＭカセット（？）みたいにドライブと一緒につなぐんでしたよね？？？

彼と私のＭＳＸサークル日記
ドキッとします。いやぁ適当なわたしは耳が痛い。うっ「他者開発のツールを使い新たに活動を始めたサークル」うっうっうっ、でも、「システムに関する質問・提案にたいしても発行者自身では対応出来ませんし」にはあてはよらないかな？あんまり質問等はこないけど…（Ｘ１平和研究所に送ってたりして…）うっ「他力本願の”投稿依存型”」やばいやばいぞ。ふっふっふっ、でも他のＭＳＸサークルをさしおいてＶＥＲＮＥＴ以外で一番好きなサークルのトップとは嬉しいな。（といっても１票は私）

私の投稿
いままでのラバマの私のところを見ると・・・なんか変な話ばっかりでこんなのではＶＥＲＮＥＴに投稿出来ないですね。（Ａｌｅｐｈより：まさか！）で、ネタは考えましたのでがんばります。でもＭＳＸユーザーにはあんまり役にたたないよ。でも紙は緊張します。うーんページ単位イラストを描けるようになる時間が欲しい。

いまさら
対戦ゲームに勝ったときのかけ声は「ようぇえ！」（弱ぇ）
ゲーム機度、ＭＳＸ持ってない。９８は最近、外での編集の為にノートタイプ買ったけどゲーム持ってない。６８人パＸＶＩにはまっている。ということで６８ですか・・・でもＭＳＸで同人ソフトでストＩＩみたいなのありましたよ。

テーマ
私はコ○プ○します。まだ秘密
今年はＭＳ－ＤＯＳファイル互換でＳ－ＯＳサブルーチン互換のＯＳを作りたいです。（頭くらくら）

さいごに
２ＨＤ化したのなら次から２ＨＤラバマでいいですか？
Ｚ８というＣＰＵも存在しますよ。（ザイログの１チップＣＰＵです）それでは。

（Ａｌｅｐｈより）
＃１０までに出来るだろうか・・・。何だか不安になってきました。ＭＳＸはＶＤＰが嫌いだ～！
ＳＣ８やＳＣ１２（ＳＣＣ）の画像を縦横比を無視してＳ－ＯＳ上からよんでしまうソフトを保田さんが作られたのですが、それなら楽でいいでしょう？ＭＡＧやＰＩＣで受け付け可能ですし。でも、ディスク容量ガバガバ食いますね。音楽はＰＳＧだけなら何の問題もないんですけどねぇ。考え中（笑）です。
相田さんも書いておられましたが、ＭＳＸはＩＭ１でした。＃４．５に自分で書いておきながら、ぱくっておちゃめ♥（超激烈謎爆笑）

O. ペーパーバックス版（ＤＥＬＲＡＹ社）の解読を諦めてはや１年・・・。題名は「ＴＨＥ　ＲＥＮＥＧＡＤＥＳ　ＯＦ　ＰＥＲＮ」（パーンの裏切者（？））です。２０ページも読めませんでした。全３３９ページです。

冗談はさておき、「外部のCPUと交信」ってつまりインテリジェント型ってことですよね？なるほど、X1のキーボードなわけだ。うんうん。（笑）

LOVERSの場合、他者開発のツールといってもJ.X.U.C.CURECは身内でしょう？それに、許可がもらえなかった場合のためにほぼ同等の機能を持った自作システムまで用意していたんですから、全く気にすることはないですよ。投稿依存型という点ではVERN．も同じです。#1までに用意した「作りだめ」は#4．5までに食い尽くしましたし、投稿物を積極的に採用しないと編集者は死にます。（笑）そうそう、X68k購入したらCURECに入会しようと思っていますので、その時にはよろしくお願いします。

コ○プ○！？まっ、まさか、コ○○レって、あの、○ス○○ですか！？うひゃ〜〜っ！（爆謎）

MS－DOSファイル互換でS－OSサブルーチン互換のOS「L－OS」は早速送っていただきました。はっ、速い〜っ！ディスクアクセスが本当に速くなっています。

Z8は知ってますが、文中にZ8と出た場合は「ゼッパチ」と読んでZ80のことだと思ってください。うちのガッコの図書館にはZ8000のマニュアルがあります。

◁ GUEST　奥村光雄 ▷　1994－1－29　着

★メモリー増設サービスのお知らせ。

この度、わたしはMSXturbo－R（FS－A1ST）を購入したのですが、これには256KBしか載ってません。

しかし、少しの改造で512KBにすることができるようです。

そこで、自分のものを拡張するついでに、希望される方のものも拡張しようと思います。

出来るのは知っているけど、自信が無い、工具が無い等であきらめていた方はご利用下さい。（みんな無視したりして．．．（哀））

また、A1ST以外でも、資料のコピーがあれば（A1WXなど）受け付けますし、ケーブル関係（15ピンへの変換ケーブル等）くらいなら、これも受け付けます（資料送ってもらえること。）。改造に失敗したマシンの修理（部品が飛んでいるのはダメ）もしましょうか。

A1FもRAM128KB（RAMとパスコンを付けるだけらしい。）にできるそうですが、BASICとDOS1はサポートなしなので、どうするのでしょう？

閑話休題。実際の申し込みを説明しておきます。

まず、〆切りは、部品を一括で購入（秋葉原まで1000円近くかかるため、いちいち行っていられないので。）するため、この会報発行後2週間目必着としておきます。

次に、申し込みについては、必要な部品表（A1STの時のみ不要）と、希望される作業を往復ハガキに書き、私あてに送付してください。（お金は多めに見積もっておいてください。）

部品購入後、値段と共に準備が完了した旨を返送しますので、必要な場合（A1ST以外）は資料、本体、料金分の小為替と送付してください。作業を開始します。

そして、終わり次第送付します。

以上ですが、一旦私が買い取るため、キャンセルは一切認めません。

また、部品に不良がある等あった場合、交換にいかなければならないわけですが、その分赤字になってしまいますので、手数料500円としておきたいと思います。（無条件に）

尚A1STの場合、チップ抵抗の場合（コンデンサも）各100円で（消費税別）、普通のものならいくらか安くなります。（部品の値段はあって無いようなものなので、何とも言えない。）

それから、128KBの80ms以上のRAMが入るかというのが、turbo－R512K化への鍵となっています。その他の機種では、大丈夫と思われます。

自分で部品は用意するからという方はそれでも構いません。それでは、不明な点、申し込みなどは下記の住所までお願いします。尚、質問は往復葉書でお願いします。その分は〆切りを遅らせることも考えます。

では。みんなで広いメモリの幸せを得ましょう（？！）

〒338
埼玉県与野市桜丘1－2－13　501
奥村　光雄

P．S．今回書かなかったものも受け付けますが、ケースやケースの加工の必要なものはやりません。詳しくはお問い合わせ下さい。

（Alephより）

そうそう、こういうチャンスは積極的に利用して、みんなで幸せになりましょう。

◁ 009　保田周作 ▷　1994　1－14　着

○編集費について

インクリボンはやっぱり高くつきすぎ。

例えば、今号（36ページ）を1ページづつB4の紙に版元を作ったとしても、感熱紙なら、500円以下で抑えられるはず。のちのためにコピーを取っておくとしても、会報はコピーで作ってるんだから、1部増えると考えればタダ。ふむ。

○共通化について

え〜。もしかして、ラバーズのCURECシステムをMSXに移植するのれすかぁ？メディアの違いとかぁ、グラフィックデータとかぁ、ミュージックデータとかぁ、どうするのれすかぁ？あんまり、あわてない方がいいずらよ。（どじでのろまな人よりの忠告）

○あの筋相談室への質問が一通も来ませぬ。（あたりまえ

か？）
○きんきうレポート
「赤ずきんチャチャ」ＴＶ放送開始！！
これはいいです。
「姫リボ」終了は悲しいが、期待大。
（ほぼ同じ人タッフ）

（Ａｌｅｐｈより）
”よしくき”は今回はお休みの様です。印刷は感熱紙にしました。お金をけちってヘッドを減らす印字法ですね。（爆笑）ＣＵＲＥＣシステムは目標です。あんな風に出来たらいいなぁ・・・。「チャチャ」は絵がすぐに崩れてきそうですね。初めはいいみたいですが。かの筋相談室にみんなＺ８０のことやＳＷＯＲＤの質問をしましょう。

◁ ００６　まみむめも ▷　１９９４　１　２８　着
●ＶＥＲＮＥＴテーマパーク
★「わたしは浪人します・・・じゃなくって、ワープロうてるようにがんばります！」
ワープロをはやくうって小説Ｓ．Ｆ．をはやくかけるようにしたいっっっ
★私のお正月
勉強してました。でも紅白見ました。＊＊＊＊さんのセーラームーンの足の太さにギョッとし、（あれはミスキャストだ）小林幸子さんの衣装にひっくり返りました。
★２Ｄ・・・・・
・・・・・・ごまかしちゃえ
★まみむめものいいわけ
今回センターテストで涙をのんだまみむめもです。こっこのままでは・・・（英語が死んだ。平均より○○点もない・・・ふたけたなのよぅぅ）
ということで小説また停滞するかも・・・すいません
もうすべてを入ったまみむめもは何と今回ＳＦ小説をとうこうしてしまいました。本編は夏にもうかいちゃってたけど　漫画の方は・・・
１コマめの９人の下書きに２時間もかけてる私に涙が出る・・・でもいーの、好きでかいてるんだから・・・・
初めて丸ペンで書きました。よって、線がグニャグニャ・・・ごめんなさい。
＃２の第１話もみてね♥反響まってます
ふっふっふっ　私が単なる絵描きと思ってた人！！私は実は小説書き屋さんなのだっ（でも下手くそ　ごめんね）

☆私的通信（←に見えなかったので、載せました。／Ａ）
▶すべての会員様へ：七曜日の大阪テレビ（１９ｃｈ）（Ａｌｅｐｈ注：テレビ東京系のことね。）の夕方にやってる「赤ずきんチャチャ」一度みて下さい。そこのロリコンのあなた、（Ａｌｅｐｈ：ぎくっ！）そこのショタコンのあなた（私のことか・・・）、おもしろいぞっバカバカしくてっっ
絶対原作の方がおもしろいと思うけど。ギャグが不発だわ、突然セーラーヴィーナスが現れるわ、一体どうなってるのでしょう・・・でも、リーヤ（狼男）にＳＭＡＰ使うのはやめてほしいっ「姫ちゃんのリボン」からのほとんど継続のパターンじゃないかぁっ
▶高取様：私は「高４６期です。いやー先輩だったとは・・・ということは数研ｏｒ映研ｏｒ物研の系列で？あんまり部活やってないのでＯＢの方とか分からないのです・・・（笑）
それにしてもすごいコレクターのようで・・・いやおはずかしい・・・
時々「林原めぐみの・・・」を聞きます。おもしろいですね。
ばんじょーさんには最近お会いしてません。
▶誰かさんへ：どなたか、シミュレーションゲーム攻略法コーナつくって！ほしいな♥（ゲームはだめかな・・・いやそれならいいんです）
三國志Ⅱの曹操の最初やってます。（おい　テストは？！）
▶ＡＬＥＰＨさんへ：長ったらしい文章すいません。おまけにおくれちゃって・・・
おしまい

（Ａｌｅｐｈより）
今回の英語は難しかった様ですね。同じ様なお手紙が何通か届いています。「チャチャ」は「姫ちゃん」の初めの方の作画が良かったときなみの水準ですね。先が見えてしまいます。私は「ティコ」の方が好きです（名作びいき）「ティコ」は声優に林原めぐみ＆水谷優子のＷきゃぴ²コンビでゴキゲンです。作画があまり良くないのは目をつむりましょう。加藤裕美さんの作画を期待！
前回のクイズ「「高生は何人？」正解は１２人です。でも、商品は出ません。（笑）
「誰かさんへ」は暗に京都所司代さんを名指ししているような・・・（爆笑）

◁ ００４　ローゼン ▷　１９９４－１－２４　着
「Ｘマス号　１週間遅れれば　新年号」
回を重ねれば重ねるほどどんどんずれてく発行日、どうにかなりません？大変でしょうけど。

（Ａｌｅｐｈより）
ＳＷＯＲＤＷＯＲＬＤリプレイを書いて下さってるローゼンさんです。＃０からのメンバーなんですよね。当然○ケ○チ○ン通信ももっておられる訳で。ああ、脅迫されるぅ～（爆笑）

< Suicide of the Spirit >
精霊の死

☆ RANDYの館 in VERNET ☆

ＶＥＲＮＥＴ会員の皆様、はじめまして！（ＬＯＶＥＲＳ共通会員の皆様、またお会いしましたネ。）ＲＡＮＤＹと申します。（日本人．．．の筈です。）ＬＯＶＥＲＳの方を通して、ＶＲＮＥＴの統括者であるＡＬＥＰＨさんと知りあいまして、更に手紙やＴＥＬでやり取りをしているうちに『お互いの居住地が近いのだから、直接会いましょう。』ということになり、それ以後しょっちゅう現在ＶＥＲＮＥＴ本部がおかれている車の都・愛知県豊田市へ出入りしています。（ちなみに私の方は、徳川家康の故郷・愛知県岡崎市で、豊田と岡崎はお隣りさんなのだ。）

そんなご縁も有り、ＶＥＲＮＥＴの方へもゲスト寄稿（単なる乱入ともいう）することになったのでした。とは言うもの、私はプログラムなんてＢＡＳＩＣとほんの片言程度のアセンブラしか出来ない（それもX1・Ｈｕ－ＢＡＳＩＣのあまりの多機能さに溺れ、多機種のＢＡＳＩＣはサッパリわからない。）ですし、ＣＧもイラストもなぁ～んにも出来ません。゛(ﾟoﾟ)゛ ｱ～ｯﾊｯﾊ．．

ＶＥＲＮＥＴを見せていただいたところ、高度なプログラミング講座や連載小説・とってもうまいイラスト等々、『こんな聖域に、私なんかが顔を出してもいいんだろうか？』と思えてしまいます。

取敢えず、殆ど描いた事もないイラストに挑戦してみましたので、御覧下さい。（私は生まれてこのかた、ペンで描いて・ベタ塗って・スクリーントーンを貼って．．．なんてことをしたことがないので、必殺の鉛筆描きです。）

うみみみ．．．改めて自分で眺めても、『イラスト』というよりは、『らくがき』という感じである．．．。

ま、このイラストの話には２度と触れないことにして、別のお話を致しましょう。

先程もちょっと書いていますが、私はＭＳＸユーザーではなく、X1ユーザーです。（他にも８８ＦＡと６８ＰＲＯを持ってはいますが、それぞれ８８はX1の下僕として、６８の方はX1の弟として扱っていますので．．．。）私の長いパソコン人生（もう１３年にもなるのかぁ～、しみじみ。）において色々な機種と巡り逢ってきましたが、X1ほど使うのが楽しくて一日中向かいあっていても飽きないパソコンには出会っていないのです。（６８はイイ線いってるけど、やっぱりX1の方が楽しい。）

遊ぶにしても、プログラミングを学ぶにしても、部屋のインテリアとしても（笑）、X1は最高ですヨ。最近は中古でも品薄ですが、もし有れば最上位機種である『X1turbo Zシリーズ』でさえ、￥３万前後で手に入りますので、見付けたら即購入しても損は無いと断言出来ます。

X1バンザイっっ！！

おっと、取り乱してしまいました。(^^;) ところでＶＥＲＮＥＴの会員さんの中で、パソコン通信をされている方はどれ位いっしゃるのでしょうか？私は既に５年以上しています。パソコン通信と聞くと多くの未経験者の方は『あぁ、ＰＤＳやらＦＷやら言う無料のソフトやデータが、電話代と引き換え手に入るアレのことだな。』って思われるでしょうが、それは大きな間違いです。

勿論、大手の商用ネット（PC-VANやNifty-Serve のような、大企業が運営している有料ネット。）だけについて考えれば、（残念ながら）その目的だけで入会されている方も多いでしょう。しかし、パソコン通信の真の楽しさは、『草の根ネット』と呼ばれる個人等の小規模運営ネットによる本当に趣味の合う人達だけが集まった中での、コミュニケーションにあります。

例えば今現在だって、『ＭＳＸユーザーの運営による、ホストマシンにＭＳＸを使用した、ＭＳＸユーザーのためのネット』も存在するのです。（X1も然り。）こういうネットでは、ＰＤＳやＦＷがどうこうより、むしろ『今日ウチのＭＳＸにこんなことをやらせたら、こうなった。どうすればいいかなぁ？』『あ、それならこうした方がいいんじゃない？ちなみにウチではこうしてるヨ。』と言った具合に、正に身近な情報交換の場、質疑・応答の場、そして作品発表の場として活用されています。また、パソコンとは全く関係ない話題で、『風邪ひいちゃって、ウンウンいいながらアクセスしてます。』『それは大変ですね、お大事に。○○○社の□□□っていう薬がよく効くみたいですヨ。』と気心の知れあった仲間での会話が交わされていたり、ＯＦＦ会と呼ばれるイベント（要するに、直接会って遊ぶこと。）も頻繁に行われています。９８系のようにソフトもユーザーも溢れている機種より、我々のようにメーカーのサポートもない今、頼りは自分と仲間だけというパソコンのユーザーこそ、真にパソコン通信やＶＥＲＮＥＴ・ＬＯＶＥＲＳのようなサークル活動が必要なのではないでしょうか？

さて、そろそろ私の戴いたページもこの辺までですので、またお会い出来ることを期待しながら（え？もういいって？うるうる。(T_T)）、今回はお別れします。では、またね～！　<ＲＡＮＤＹ>

＜ＡＬＥＰＨさんの　コメント欄＞

無理に投稿させてしまった感じで、申し訳ないです…。VERN.のX1パワーが少し上がったらうれしいのですけど。今回からS-OSのコーナーも動き出しましたし、統一化プロジェクトにも参加して下さいね。(VRC X1版…。)で…でも、このアドル何か恐い…(涙)。

NASHペーパー通信　号外第1号

調子に乗ってこんな物まで作ってしまいました。しかし、これはユーザー全員に配るわけではありません。今回なら、どうすれバインダー！さんの替え歌がメインという、とんでもないものです。まぁ、いいんじゃないのかな？　こんなんも。

・どうすれバインダー！替え歌メドレー

能書きはなしにして、早速いってみます。

(バビル２世ＯＰ替え歌)
「ストII　ベガのテーマ」
『巨大なぼんしょう／つりさげた／タイランドに住んでいる／超能力中年格闘王ベガ／世界の征服とげるため／３つのしもべに命令だ　やぁ！／忍者バルログ仮面脱げ／バイソンちょっとは努力しろ／サガットムエタイ負傷しろ』
「M．Kのテーマ」
『砂新田（すなしんでん）に隠された／川越市に住んでいる／ユーモラスな少年真壁浩／ＭＳＸ守るため／３つのしもべに命令だ　やぁ！／親友神山編集だ／どうすれバインダー！補給しろ／福島リリアは投稿だ』
「日本新党（連立与党）のテーマ」
『うそいつわりをたくわえた／国会議事堂に住んでいる／寄せ集めの中高年　連立与党／庶民の息の根止めるため／政治の改革でっち上げ　ヤァ！／所得減税ツメのアカ／３％を倍にして／庶民の家計は火の車』
(セーラームーンR，ＯＰテーマ「ムーンライト伝説」で、)
「か○かわは○き伝説・改」
『ごめんねなんて言わぬ／オレは悪くなんかないさ／思考回路はすでにハングアップ／今すぐタイホだよ／経費私物化ヤク２０００万／子供の夢ぶちこわし／あれは極楽どうしよう／視界は万華鏡／粉の白さにみちびかれ／何度もくり返す／赤字の瞬きの中／ＲＥＸ上映打ち切り／バレているのにシラをきる／○どか○○るき／シンジケートだ／かど○○はる○』
(鉄人２８号のテーマで)
「自Ａ隊」
『ロシアが国を狙ってる／日出ずる国を狙ってる／スクランブルだ緊急出動演習ではない／ターゲット　LOCK　ON／ミサイル発射／戦え自Ａ隊少数精鋭／空だ海だ陸上だ／正義は疑惑の／大義名分／自Ａ隊　自Ａ隊　陸海空／自Ａ隊　自Ａ隊　陸海空』
(⇧夏コミで売られた替え歌本に採用された実績アリ)

・・・ということです。元ネタを知っている人は大いに楽しんでください。

・NASH通信　会計報告（?）

結構いいかげんな値段設定で、ユーザーから反感を買っている（であろう）月刊NASH通信。はたしてNARCHが利益のみを追求しているのかどうか、ここではっきりさせます。

(1)　収入（申し込みが１０人とした場合）
切手：（平均）１１０×１０＝１１００
これだけです。
(2)　支出
切手：７２×１０＝７２０
ＲＥＩＳ・Ａｌｅｐｈ・いまむら・Ｍ．Ｋ各氏へ無償配付
切手：７２×４＝２８８
ディスク：約１００×４＝４００
コピー代：１０×１４＝１４０
合計：１５４８円

よって、約４５０円の赤字となります。また、この２４日から、郵便料金が変わり、赤字は更に進みます。このため、２月から完全有料化とし、少しでも赤字を減らそうといういうわけです。

そのため、２月号のシステムは、少しかわったものになります。ＳＣＲＥＥＮ１ではありません。ＳＣＲＥＥＮ５です。知る人ぞ知る、「ゲーム野郎２」がモデルです。大丈夫。パクりはしません。

まぁ、赤字になったからといって、すぐ利益を求めてはいけません。実際、私なんかDM作る前から毎月の小遣い４０００円では生きていけませんでしたから。

うだうだ書いてきましたが、とにかく「恥ずかしくない」内容にしたいです。漢字も使います。もちろん漢字ＲＯＭ不要です。これで、Ａｌｅｐｈ氏からＶＲＣが届けば最強なのですが依然としてバグに悩まされているらしいので・・・。

Ａｌｅｐｈさん、頑張ってください！　あなたがいないと私は・・・私はぁぁぁ・・・（なんだこいつ）

どうでしたか？　まぁ増刊号なので内容云々は言わないことにしてください。

Ａｌｅｐｈさん、もしＶＥＲＮＥＴで使いたければ使って下さい。

お問い合わせ先・・・
〒７３０
広島市　中区光南６丁目　１－５－５０７
小西　直人　まで。

次回発行日等は未定ですが、次号が読みたいという奇特な方は、８０円切手を送って下されば、完成次第真っ先にお届け致します。何のメリットもないですが。

1994 1.9　NARCH
(明日から三学期)

<Alephより>

これは果して投稿だったのでしょうか？まぁいいや。(笑)えっと、DISKVERNETよりN通の方がハイレベルです。VRCは本当に出来るんだろーか……？(漢ロム使った方がムズかしい(笑))
えっと、VRCはMSXとX1で作るつもりで、内容はJ.X.U.C.LOVERSさんのシステムと似た様な感じが目標です。X1版は私では技術力不足なので、RANDYさん他に助けを求めています。PLEASE HELP ME ～！

私は、１２月より入会させていただきました、P.N."MANSAKU"と申します。
（超略プロフィール:♂、社会人、X１ユーザー）
ご送付いただいたvol.５より、貴誌が自由闊達な議論の場としても提供されていると知り、私も折にふれ感じたことどもを書かせていただこうと思っている次第です。どうぞ宜しくお願い致します。

じゃ、スタート！

〈「感動のアマチュア精神物語」について〉

一読いたしまして、Aleph会長の当サークルにかける意気込み、大変頼もしく感じました。
しかしながら、会長ご自身が指摘しておられるとおり、"生活費をけずってまで"というのは、やはり、やりすぎであると思います。
ただでさえ、編集部にはお金に替えられない大きな労力がかかるのですから、編集中に生じた費用等は必要経費として、報奨金は制度として一会員の私にも負担させていただきたく思うのです。
一部に負担を集中させず、できうる部分は皆平等に協力しあう。それが私の考えるアマチュア精神を持ったサークル参加姿勢なのですが、いかがでしょうか。（↗）

また、M☆Softさんとのお話について。
提案が受入れられなかったという事実が記されているだけなのですが、アマチュア精神を唱いあげているあの文中に挿入されていると、M☆Softさんが、アマチュア精神を全く理解しない方との誤解を招きますし、またそれはAleph会長の意図するところとも異なる様に思えます。
実際、あの一文からだけでは、M☆Softさんについて何も判断しえません。相手の名前を出すのであれば、その方のとった行動やその結果だけでなく、その方の真意を示す発言をも、やりとりのなかから添えておいたほうが良いのではないでしょうか。
これは、私個人の想像ですが、提案を断った理由の一つには、他サークルの会長であっても普通の会員と特別扱いはしたくないという"精神"があったともいえます。ここでいう特別扱いの中には、「一部あたりの会費の差を理由に」とありましたように、つまりは普通の会員よりも安く会報を提供することも含まれ、それは結局自腹または会の予備資金に影響し、会の健全運営を妨げると考えたのかもしれません。（たまたまVERNETの方が低価格だったせいですが。）（↙）

もちろん、会費が安いからといって内容や精神に差がある筈はありませんし、会員の皆さんで作り上げた会報はそれぞれお金では計れない値打ちがあるのですが、一方、その気高い精神を伝える会報にもやはり運営費、郵送料その他がかかるわけですから「会費の差」というのは立派な理由になると思います。
ま、これはあくまで想像でしたが、もしこのとおりでしたら、M☆さんは、いかなる会員にも平等に接し、むしろアマチュア精神を保つためお金の管理をあいまいにしない筋の通った理念の持ち主、というふうにもとれますね。
別にAleph会長が間違ったことをしているといっているのではありません。ただ提案を断られたことの解釈がちょっと違うんじゃないかなと感じただけです。それに、もともとの会長の提案の理由も私には少し想像しづらかったです。機会があれば、我々にも教えてください。
実際にやりとりをした当のお二人をさしおいて勝手なことばかり述べて失礼しました。でもこのお話の場合ちょっぴりお互い説明不足なだけなんじゃないかなと思ったもんですから。（重ねて生意気を申してしまいすいません。）

第一回「３／４ページ」おわり

それでは皆さんさようなら、またね。

<Alephより>

MANSAKUさん、LOVERSではいつもお世話になります！
さて、今回の話題まず「生活費けずって」は#6でかなり改善しました。今私が負担しているのは編集費と版下作成費だけです。また、ポイント制にしましたので、自分自身の投稿でかなり取戻せます。（みんなありがと～/笑）
「M☆SOFTさんについて」ずばりM.K Softさんのことなのですが、「うちももちかけられたけど、全部ことわってしまいました」（EXTRAさん）「けっこうもめちゃうらしいですよ。」（I.X.U.C.LOVERSさん）と、各会長さんたちからも手紙を頂き、やはりああいう事は記事にすべきではなかったと落ち込んで、#6 P.14に今さらながら私が（討論に際して）中立であるべき旨を書いたつもりだったのですが…。
M.Kさんは実際には電話で「それではウチが損をしますので…」と答えられました。私はなぜ「損」なのか、と言いたかったのです。
それから、M.K Softにも何人か無償配付の人がいる様です。
私が提案をした理由は内容や価格について「ほぼつりあっている」と判断して、わずらわしさをはぶいてもっと楽に交流出来たら、と考えたことです。ちなみに、現在VERN.では10人の方に無償配布しています。KEN KEN SOFTさんとNARCH SOFTWAREHOUSEさんは無償交換してます。
～っ、何か言い訳がましくなってしまいました。また投稿して下さいね。

たたかうおにいさんっ!

☆BATTLE 3 〜テリー・ボガード&リリー・マクガイヤー

@以前アニメイトで売っていたという帽子は、どんなものだったのでしょうか? もし「スペシャル」のパッケージのような感じで黒色のものがあれば、是非欲しいのですが…

@リリーの資料は皆無に近い状態でした。故に間違いも多いですが、見のがして下さい(泣)。

@関係ないけど テリーはスキーができるのでしょうか? 私はできません。(今年から再び始めるけど…)

今さらながら、謹賀新年です。今年は、長びく不況のせいか初もうでの人間が例年を上まわったそうですが、皆さんの地域ではどうだったでしょうか? ま、そんなことはいいのですが、景気は早いところ良くなってほしいものです。ところで今回は、最近の格闘ゲームブームの立役者的ゲーム、「餓狼伝説2」よりテリー・ボガードを描いてみました。でも何故か、アニメに出ていたリリー・マクガイヤーも一緒なんですね〜。どうしてでしょうか〜? ま、いいか。

それはさておき、ネオジオ初の(だったかな?)格闘ゲームとして発売された「I」は、あまり奮わなかったようでしたが(確か「ストII」が熱くなりだした頃だったっけ?)、改良・発展させた「2」が爆発的な人気を得たのは、御存知のとおりです。そして現在では、使用可能キャラの増加等、更に発展した「スペシャル」が発売されています。その他 アニメ、コミック、カセット文庫など、幅広い分野(?)に「餓狼」は進出しています。

特にアニメ版のリリーは、いいぞお! ただそれだけの為に描いちゃったんだからな(似てないけど)。
わかんないって不届き者は、レンタルショップへ行って来ーい!! (「ちっ、間違っちまった」)

▼ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎの“の～がき” ｖｏｌ．１▼

〈０２４　ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎ〉

◇自己紹介

本名：波 宏誠（ナミ ヒロマサ）　性別：男　年齢：１６才　職業：高校２年生

使用機種：ＦＳ－Ａ１ＳＴ＋μ・ＰＡＣＫ

ディスプレイ（ＣＰＳ－１４Ｆ１）　プリンター（ＦＳ－ＰＡ１）

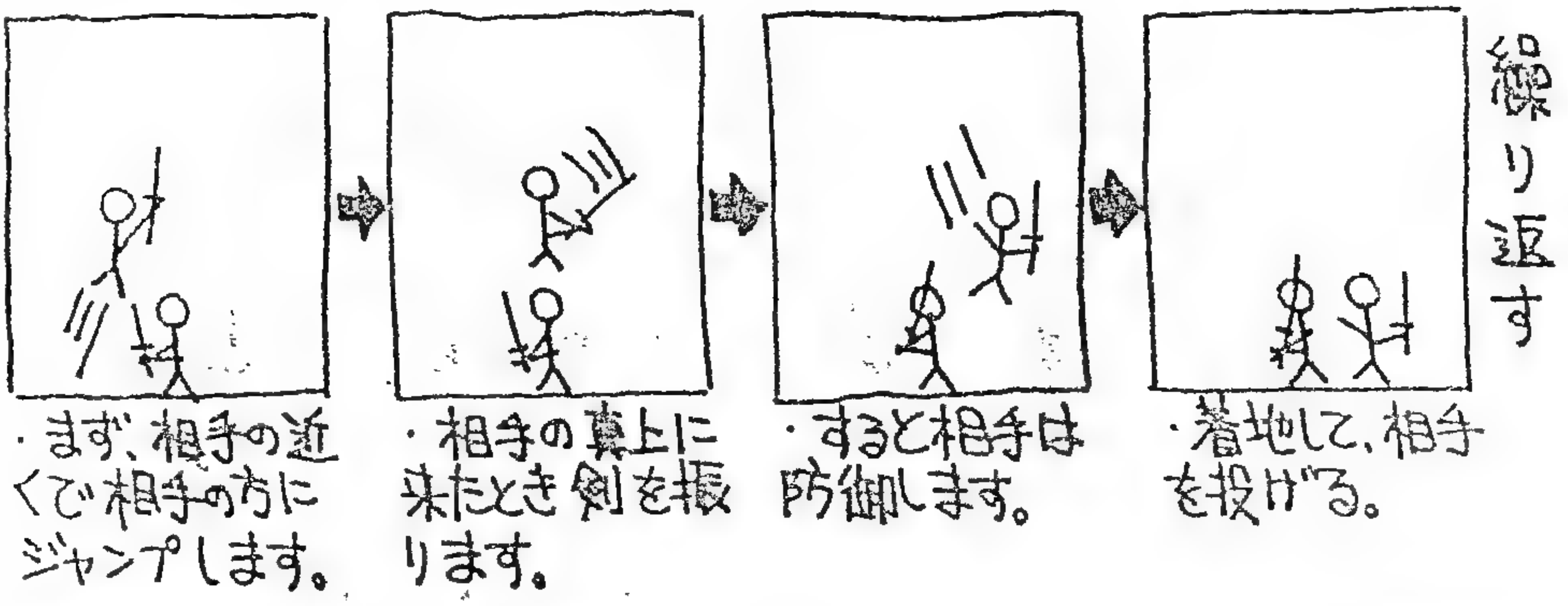
◇テーマについて

わたしは○○○○します！：今年、わたしはＶＥＲＮＥＴに投稿します（笑）。「しました」かなっ。

私のお正月：私のお正月は毎年、いとこ２人と弟といっしょに多人数プレイのＴＶゲームをします。今年はドカポン王国Ⅳをすることになり、９９週で始めました。約３３時間かかる為、ほとんど毎日徹夜でしました。結果はもちろん、私が１位になりました。じゃなくて、私は最下位でした。（涙）

◇ＧＡＭＥの攻略法（？）

サムライスピリッツ：こうすれば誰でも１コインクリアできる（たぶん）。



注意：アースクエイクには効きません。言い忘れていましたが、服部半蔵、不知火幻庵、ナコルル、ガルフォードを使うと完璧にできます。が、他のキャラではわかりません．．．

◇期待しているＧＡＭＥ

龍虎の拳２：このゲームは、１月末から遊べるらしいのでもうできるでしょう。選べるプレーヤーも２人から１２人に増えて面白そうだ。一押しです。

◇やりこんでいるＧＡＭＥ

餓狼伝説ＳＰＥＣＩＡＬ：対戦があつい格闘ゲームで、キャンセルというものが存在し多大な影響力を持ち、いわゆる連続技と言われるものととても密接な関わりを持っている。一回攻撃を受けると続けて何発もくらってしまう。だから攻撃一回一回が勝敗を決めると言っても過言ではない。それほどアツイゲームだ。

◇最後に

「あっ、ＭＳＸのことほとんど書いてない（笑）。」

(Alephより：あっ、私も！／しゃれになってない／笑)

VERNET P.N REREA of Stratagem

オーロライリュージョン

▶ Vol. 1

▶ MKSOFT・SYNTAXに続いて、VERNETへ投稿活動を始めました。MK組P.n.リリアです。初投稿ということですので…どうしましょうか？オーロライリュージョンは意味不明です。MSXを主にパソコンが大好きな私ですがMSXは大好きですね。うちのターボRも元気にアクセスしています。MKさん今村さんに続いてP.N Alephさんに協力していきたいと考えました。これからも美少女で攻めゆきます。

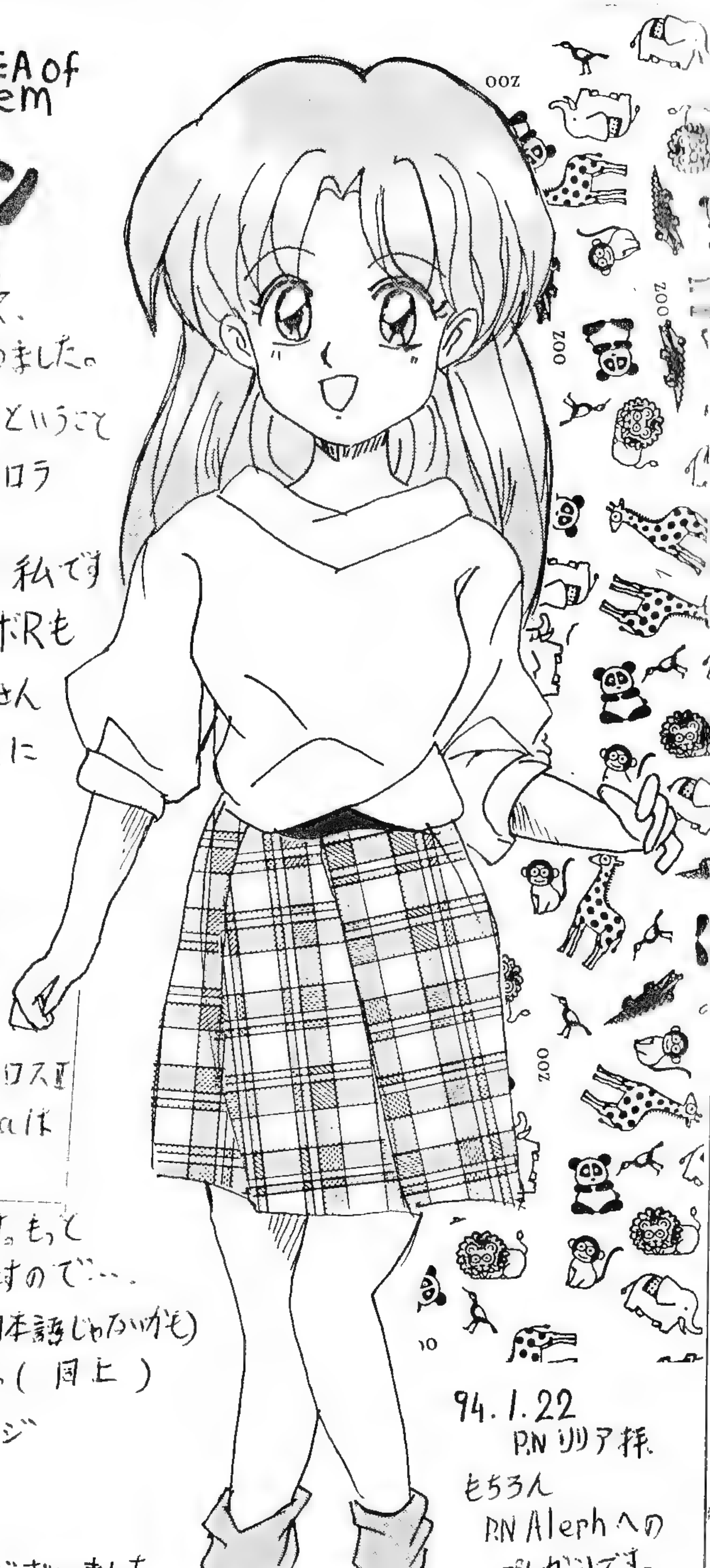
> □しゅうてぃんぐすたぁもよろしくね。P.N リリアもコミケではP.N Manaで活動中です。ガンダム・パトレイバー・マクロスIIなどのメカものもやっています。Manaはファンタジーでがんばっています。

▶ 最近ではM.K Book増刊号も作ってます。もっとMSXユーザーのことを考えて作ってゆきますので…。

ばんちょさんよ、共にがんばろうぞ（日本語じゃないかも）

Alephさんこれからも勝ち抜くのです。（同上）

おねがい Alephさんアドレス▼メッセージ



94.1.22
P.N リリア拝

もちろん P.N Alephへのプレゼントです。頭をつければ……現在風リリアです。

（Alephより）

かわゆいイラストをどうもありがとうございました。サークル紹介のコーナーに間に合いませんでしたので、しゅうてぃんぐすたぁの紹介は次号からです。

ＲＰＧ製作に関する話Ⅳ

ついにダンジョンの話が３回目になってしまいました。しかし、ダンジョンは多くのＲＰＧでメインの部分を占めます。『ウィザードリィ』はすべてダンジョンが舞台となっているし、フィールド型ＲＰＧでも『ドラクエ』も多くのダンジョンに入ります。『ファイナルファンタジー』では『ドラクエ』よりも多いし、『ゼルダの伝説』では迷宮をクリアしていくことが主たる目的です。『ロマンシング・サガ』に至ってはフィールドの概念を廃止しています。本家たるテーブルトークＲＰＧも冒険の主体はダンジョンです。このようにダンジョンはＲＰＧにおいて重要な位置を占めています。ですから、もう少しダンジョンの話に付き合ってもらえれば幸いです。

さて、今回はダンジョンを構成するものから書き始めたいと思います。まず、ダンジョンの多くは壁と通路からなっています。森のような例外もありますが、しかし森でも鬱蒼と茂った木や茂みが壁の代わりを果している場合が多いようです。壁を変えるだけでダンジョンのイメージは一変します。これは、演出にも大きく関わって来ます。人工的に加工された石やブロック、煉瓦などで出来ているのか、天然の岩肌が露出しているのかによってダンジョンのイメージも設定も変わって来るでしょう。同じ人工の壁でも材質や装飾によってイメージが違うし、同じ岩の壁でも色によってイメージが違います。岩に多種類の色があるのもおかしな話だと思うかもしれませんが、実際『ドラクエ』では一般的な岩のイメージである茶色のほか、灰色、青、緑などが使われています。通路も同じように床の違いがイメージを変えます。石畳なのか木の床なのか、天然の地面なのか。壁に合わせて使い分けが必要でしょう。壁と床が一致しないと違和感を与えてしまいます。

前回、罠や仕掛について書きましたが、その中にある特定の床を踏むと扉が開くなどのことが起こる仕掛を紹介しました。こうした仕掛では、その特定の床を他の無関係な床と見分けがつくようにしておく必要があると書きましたが、床が石畳やタイルの場合、その特定の部分の石畳やタイルだけ色を変えるとか、模様を付けるといった手段で、見分けがつくように出来ます。天然の地面の場合、特定の部分にだけ人工の床を置くと、特定の部分が目立って、仕掛があることを示唆できます。また、仕掛けに関係無くとも壁や床を装飾するのも演出の一つの手段です。見事な壁画や彫ものなどが飾りの例です。また石畳などの場合、街路や大きな駅の床や地下街などでよく見掛けるように、色の違うタイルを幾何学的に並べて模様とすることができます。壁や床の装飾に意味を持たせることも可能です。『ドラクエⅤ』などにありますが、ドラゴンにまつわる塔の床にドラゴンの絵の装飾があったりするのが好例です。特にゲームの進展に影響を与えるわけではありませんが、こうした装飾は演出効果をもちます。

ダンジョン内の通路が床であるとは限りません。橋がある場合もあるし、水路の場合もあります。『ドラクエ』にはロープなども登場しますが、ダンジョンによって様々な場合が考えられるでしょう。

橋は地底を流れる川にかかっていたりします。石作りの立派な橋もあるでしょうが、むしろそういうのは珍しい例で木の橋や吊橋、ひどいものでは丸太が一本渡してあるだけというものもあるでしょう。また、今にも落ちそうな橋というのも、よくいろんな話に登場します。落ちても、川にはまってびしょ濡れになるだけならたいしたことはないのですが、川が急流であったり、橋の下は大地の裂け目であったりした場合、さらに橋が非常に高いところにかかっていた場合などは、落ちたら笑い話では済まされません。今にも落ちそうな橋と背後から迫る敵、よくあるパターンですが、落ちそうな橋というのは色々演出やイベントに使えそうです。追っ手に追われている場合、自分が渡ってから橋を落として、それ以上追えないようにするとか、追っ手が橋のうえにいるときに橋を落とすとか、逆に橋を落とされて先に進めなくなるとか、色々考えられます。橋もダンジョンの雰囲気や設定に合わせたものを使いましょう。

水路は船がないと進めません。『ドラクエⅣ』や『ドラクエⅤ』で船ごと入って行くダンジョンが登場していますが、『ドラクエ』の船は大洋を航海する大きな帆船なので、たぶん水路も大きなものなのでしょう。ついでにダンジョンの天井も相当高いことになります。しかし、普通ダンジョンにある水路はそんなに大きいものではないでしょう。ボートなど小型の手漕ぎの船が必要になると思います。この水路の感じがよく出ているのは、小説の『フォーチュンクエスト』、『灼熱の竜騎兵』などではないかと思います。

壁と通路はダンジョンの最も主要で、たいていの場合不可欠な構成要素ですが、このほかにもダンジョンを構成する多くのものがあり、その組み合わせ方や配置の仕方で、ダンジョンの印象というのが随分違って来ます。

主な構成物を挙げてみましょう。

まず、橋について書いたときにちらっと触れましたが、川があります。人工の溝に水を流した人工の川もあるかもしれません。地底の澄んだ川は冒険者の安らぎになるかもしれません。しかし、急流であったりした場合、行く手を遮る障害ともなり得ます。狭い通路から急に開けたところへ出て、そして地底を流れる清流を見付ける。演出効果はたっぷりあると思います。川があれば湖や泉があるかもしれません。地底湖の底には一体何があるのでしょうか。財宝でしょうか、それとも湖の主でしょうか。こうした地底の湖や泉は、地上を流れる川の水源になっているかもしれません。また、地底の川をたどって行けば海につながっているかもしれません。地底の滝も演出効果が高いでしょう。いずれにしても川や湖は演出に大きな役割を果すし、川や湖のあるダンジョンは少ないので、強い印象を与えることが可能だと思います。

柱は壁に付随している場合もありますが、独立して登場する場合もあります。狭い通路を抜けた開けた空間に、4本の柱が、正方形の頂点の位置に立っていたとしたら、プレイヤーは必ず何かあると思うでしょう。こうした柱の使い方は、例えば正方形の中心のように、特定の位置を示すことができます。また、特に意味はなくとも、意味ありげに見せたりする演出の小道具として柱は使えます。凝った装飾の施された柱もあることでしょう。朽ちて崩れて来そうな柱もあるかもしれません。もう随分昔に折れてしまい、折れた柱が転がっているかもしれません。折れた柱はダンジョンの荒廃を表す効果があるでしょう。

岩、大きさは様々ですが色々と使い道はあると思います。小さな岩がその辺にごろごろと転がっているダンジョンは、そうでないダンジョンとイメージが多少違って来ます。また、巨大な岩は、落ちて来ないかとか、自分達のほうへ転がって来ないかとか、色々思わせることも可能でしょう。巨岩が道をふさいで通れないとか、落盤で岩が崩れ落ちて来て出口をふさがれてしまったとか、いろいろイベントや仕掛けにも使えます。戦闘になったとき、岩は障害にも盾にもなります。小さい岩などは目立たない何気ない小道具ですが、ダンジョンのイメージ作りの細部を構成する要素として役立ちそうです。結構細かいものでもダンジョンの様子に影響を与えるものです。鉱山のダンジョンなどは、あちこちに小さい岩が転がっていたりするのではないでしょうか。

骸骨はあまり頻繁に使える小道具ではありませんが、演出効果が大きいし、ゲームやそれ以外、つまり映画や小説などでもよく使われます。骸骨があるということは、かつてそのダンジョンに挑んだものの果せなかった者がいるということです。それは無謀な新米冒険者であったかもしれませんが、もしかしたら今、骸骨を見下ろしている当の冒険者よりも遥かに熟練した勇者であったかもしれません。いずれにしても冒険者を尻込みさせるものでも、注意を促す警告でもあります。そこに骸骨があるということは、その場所には恐ろしい罠があるのかもしれませんし、強いモンスターがいるのかもしれません。骸骨が服や荷物をもっている場合もあります。後の冒険者に対する警告を書いたメモや重大な情報が書いてある日記が荷物の中にあるかもしれないし、骸骨の身元を表すものが入っているかもしれません。それによって判明したその人物は冒険者たちがよく知っている人物かもしれません。例えば十年前に行方不明になった父親であるとか、謎の失踪を遂げた大貴族であるとか、大変な宝を見付けに行くと言って旅立ったまま消息を絶った高名な冒険家であるとか、殺人を繰り返し、洞窟に逃げ込んだまま、ついに捕まらなかった凶悪犯のなれの果てだとか、かつて、その洞窟をアジトにしていた盗賊団の頭目だとか、色々考えられます。映画『グーニーズ』では探検家の骸骨が見付かり、その骸骨が持っていた宝のありかへ行くのに必要な道具を手に入れます。このときたいまつも手に入れますが、その中にダイナマイトが混じっていて、後で意外な展開になるのですが、ともかく骸骨をうまく使っています。このほか『グーニーズ』には海賊片目のウィリーとその手下の骸骨も見付かります。また、日本の怪談で昔自分が殺した男のしゃれこうべに出会って（そのしゃれこうべは話もするし唄も歌う）、それが芸をして稼いでくれるというので、連れて歩いていると、そのうち役人の前で、自分が殺されたことを歌いだし、殺した男に復讐するという話があります。この話は細部が違う色々なヴァリエーションがあるので、皆さんが知っている話と多少違うかもしれませんが、大筋は変わらないと思います。この復讐された男の場合ダンジョンではなく道端の茂みの中にしゃれこうべを見付けるわけですが、骸骨を発見するということでは変わりありません。骸骨の使い方の一つでしょう。骸骨のあるのとは違う部屋にその骸骨の幽霊が現れて、恨み事を述べたり、自分の骸骨を調べたら何かが見付かると教えてくれたりすることもあるでしょう。善意で教えてくれているのかもしれないし、何かたくらんでいるのかもしれません。『ドラクエIII』では湖の真ん中に浮かぶ忘れられた孤島の地下牢で、そこに入れられたまま誰にも知られず

寂しく死んで行った者の骸骨があり、その幽霊が現れて、自分の閉じ込められていたところを調べるように勇者に告げます。淋しい忘れられた地下牢の哀愁と静寂が、荒れた地下牢の床と壁、更に骸骨によってよく表されています。骸骨が一体だけとは限りません。大量の死、大量虐殺か、疫病か、もっと他の原因によるものか、とにかく大量の骸骨が折り重なるように集まっていることもあるかもしれません。それが黒魔導士の悪しき陰謀なら、スケルトンの大群に襲われるかもしれません。また、人間の骨ばかりではなく、動物の骨が転がっていることもあるでしょう。冒険者たちには理解できなくても、考古学者が見ればそれが大昔の動物の骨の化石だと教えてくれるかもしれません。そこは太古の昔、洞窟で暮らしていた我々の先祖のごみ捨て場だったのかもしれないし、動物が洞窟の中で暮らしていたのかもしれない。様々に想像が広がります。もちろんそんな古いものではなく、ごく最近、凶暴な肉食のモンスターに喰い殺された動物の死骸かもしれません。骨は昔、日本や中国で占いに使われました。だから、何かのまじないの意味を込めて置いてあるのかもしれません。それを邪魔な骨だと蹴飛ばした途端、まじないの力で封じらていた魔物が蘇るかもしれません。とにかく骸骨には抜群の演出効果があります。ただ、使い過ぎるのも問題で、インパクトが薄れるし、殺伐とした残酷な雰囲気になってしまうかもしれません。ホラーものを目指しているのならそれでも構わないかもしれませんが。

階段やはしごは多層構造になっているダンジョンには不可欠なものです。階段と言えば『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』などフィールド型ＲＰＧの殆どのものに使われている階段を思い出しますが、『ＭＯＴＨＥＲ』であったように階段も通路の一種として扱うことが出来ます。雰囲気次第で使い分けると良いかもしれません。上の階と下の階をつなぐ階段にはよくある上り下りを示す階段のマップパーツを使えばいいし、広間の一番奥の中心に据えられた祭壇に上る階段は、階段の形の通路を使えば効果的かもしれません。玉座に続く階段には敷物が敷いてあるかもしれません。また螺旋階段のような特殊な階段も考えられるでしょう。もっとも螺旋階段はグラフィックで表しにくいので使うのは難しいかもしれません。はしごも木のはしごだけでなく、縄ばしごなどが考えられます。はしごは固定されていることもありますが、動かすことが出来る場合もあるでしょう。動かせなくとも階段に比べれば破壊しやすい面もあります。追っ手から逃れるために上に上ってからはしごを外したり、逆に上にいる相手が降りられなくなるようにはしごを外したりできるでしょう。また、木のはしごなどは長い間湿っぽいダンジョンにあるうちに、腐って壊れやすくなっているかもしれません。上ろうとした瞬間腐ったはしごが崩れ落ちて、上へ上る手段がなくなったとか、そんなこともあるでしょう。はしごや階段ではなく、ただ単にロープが一本あってそれをつたって上り下りしなければならないこともあるかもしれません。先に書いた橋などもそうですが、みすぼらしいものであっても橋や階段、はしごやロープがあるということは、そこが深い洞窟の奥であったとしても、以前に誰か訪れたことがあるということになります。誰も一度も足を踏みいれたことがないという設定のダンジョンで人口の階段やはしごがあっては困るが、多層構造にはしたい、という場合は、木の蔓や、天然の岩の段を作るしかないかもしれません。通路が坂道になっていて上下している場合もあるでしょう。気付かないぐらいの緩やかな坂でも、ずっと長く続いていると、随分下に降りているかもしれません。また、落とし穴などで一気に下に落ちてしまうかもしれません。ただし坂道は『ワンダラーズ・フロム・イース』や『リンクの冒険』のようにサイドビューででもない限り、グラフィックで表しにくいので、使いづらいと思います。それから、ゲームによってはエレベーターが登場しているものもあります。古代文明の遺物でしょうか。『ハイドライド３』に登場する２５５階建のハーベルの塔にはエレベーターがあります。これは好きな階に直行出来るものです。さすがに２５５階建ともなると必要なものでしょう。その他のゲームでは好きな階に直行できるのではなく、ひとつ上、もしくはひとつ下の階に行くだけの階段の変形版のようなものが多いようです。『ファイナルファンタジーV』や『ドラクエIV』に登場しています（もっとも『ドラクエIV』の方はエレベーターであることがわかりにくいのですが）。

暗闇のダンジョンに明かりを投げ掛ける灯火も構成物のひとつです。多くの場合、それは単に背景の飾りで、それがないところは真っ暗かというとそうではないのですが、暗いダンジョンに明かりを灯してあるのは、表現のしかたによって、美しい感じにも、怪しい雰囲気にも、様々な形で演出に使えると思います。無論『ゼルダの伝説』に出て来る燈籠のように実際に、その燈籠に明かりを灯さなければ真っ暗であるという、単なる背景ではない使い方もできます。明かりと言っても今紹介した燈籠のほかに燭台、ランプ、たいまつなど色々考えられます。本物の火ではなく魔法の火かもしれません。火が通路を照らしているのではなく、夜の飛行場の滑走路のよ

うに通路の両側に並んだ明かりが通路の存在を教えているかもしれません。何もしていないのに、冒険者がその部屋に足を踏みいれた途端、明かりが灯ったりするのも不気味な演出です。小説の『フォーチュンクエスト』にはランピーという光る小さな虫のようなものが出て来ます。それをたくさん集めるとランプがわりになるそうですが、ダンジョン内の明かりも、必ずしも火や魔法の光ではないかもしれません。蛍や光苔のようなものが光っているのかもしれません。そんな場合は、最初明かりの正体がわからず困惑するかもしれません。

宝箱も当然のことながら重要な構成要素です。罠や仕掛のことは前回書いたので割愛させてもらいます。宝箱はあまり大量に出すとバランスが失われるし、少なすぎるとプレイヤーが不満をもつでしょう。特に強力な武器や防具が入っている宝箱は、ゲームバランスの調整に使えます。

宝箱は数だけでなく中身によって魅力が違います。開けた結果が期待外れか、そうでないかは別にして、開ける前はプレイヤーに大きな期待を抱かせたいものです。宝箱を見付けたときの期待感、これはダンジョンの面白さにストレートに反映して来るものです。宝箱の中身が店で売っているようなアイテムではたいして嬉しくないかもしれません。しかし、ＨＰやＭＰが減って困っているときなら、たとえ薬草のような安価なアイテムでも天の救いのように歓迎されるかもしれません。適宜回復アイテムを出してゲームバランスを調整する方法もあります。主に魔法があまり使えない初期のころに探検するダンジョンで使えます。『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』の最初の方のダンジョンでは、薬草や毒消し草、ポーションなどが頻繁に出て、まだホイミやケアルといった回復呪文を覚えていなかったり、覚えていてもＭＰが少なくてあまり使えない主人公を助けています。また、『ゼルダの伝説』では爆弾を使って倒すボスが登場する迷宮では爆弾がたくさん手に入るようにできています。このようにクリアに必要で、しかも消耗するアイテムを多めに出してバランスを取るのも一つの方法です。絶対に必要なアイテムでなくとも、毒の攻撃を多用するボスが出現する迷宮では毒消し草、というように役立つアイテムを適宜出すことはゲームバランスを取るうえで必要ではないでしょうか。お金が宝箱に入っている場合もよくあります。テーブルトークＲＰＧではむしろこのほうが多いでしょう。ゲームによりますが、たとえば『ウィザードリィ』や『ロードス島戦記』、『ファイナルファンタジー』などでは後半から終盤辺りになると、宝箱で大金を見付けてもあまり嬉しくなくなります。これらのゲームは後半に入るとパーティーの装備しているアイテムが魔法の物やイベントなどで手に入った強力な物になっており、お金を幾ら手に入れても、店での買い物で、現在装備しているアイテムより強いものを手に入れられないからです。逆に『ドラクエ』などは最強のアイテムやそれに近いアイテムが比較的たくさん店で売られているため、後半に入っても、お金の入った宝箱にありがた味を感じます。もちろん前半のまだ店で売っているアイテムが欲しがられるうちは、お金は助かります。ただ、出現するモンスターを倒したときにお金が手に入る場合、その金額よりもかなり多めのお金が宝箱に入っていないと、これもまた宝箱の魅力を出すことができないでしょう。宝箱に入っているものでプレイヤーにとって一番魅力的なのは、やはり魔法の武器、防具のような強力な装備品でしょう。ＲＰＧの大きな楽しみの一つは自分のキャラクターを強くすることなので、装備すれば即座に強くなれる武器、防具は他のアイテムよりも遥かに歓迎されるのです。特にそれらのアイテムが店に売っていなければ尚更で、見付けたときの喜びはより大きなものになるでしょう。これ以外にもプレイヤーを夢中にさせるアイテムがあります。『ドラクエⅣ』で登場した「ちいさなメダル」というアイテムをご存じでしょうか。これは一定数集めてあるところへ持って行けば、アイテムと交換してくれるというものです。しかもその交換してもらえるアイテムは店では売っておらず、また「小さなメダル」自体の数も少ないため、「ちいさなメダル」を見付けたときの喜びは大きくなるのです。『ドラクエⅣ』で血眼になってメダル探しをやった人もいるのではないでしょうか。それから、宝箱にはクリアに絶対必要なイベントアイテムが入っていることもあります。もうひとつ、空箱の場合もあります。プレイヤーは悔しがるでしょうが、たまにはこういう悪戯もよいのではないでしょうか。

さて、宝箱も配置のし方で大きくイメージが違います。通路の脇に何げなくおいてあるのと、祭壇のようなところに仰々しく安置してあるのとでは、プレイヤーの印象も、その中身に対する先入観も違います。やはり、仰々しく置かれている宝箱にはそれなりのもの、例えば伝説の剣とか、イベントのクリアに必要な重要アイテムだとか、そういうものが入っているだろうと予想されるし、プレイヤーの期待を裏切らないためにも、そうであるべきなのです。仰々しく置いてあるといっても、何もいちいち祭壇のうえに置く必要はなく、宝箱がひとつポツンと置いてあるだけで、他には何もない部屋を作れば、それだけで何か重要そうに見えます。宝箱のある位置が

部屋の真ん中なら、よりそんな感じを与えるでしょう。なぜならその部屋が宝箱のために作られているように見え、いちいち部屋を作って置いておくほどだから、凄いものが入っているのだろうと思うからです。それから、他の通路を通っているとき、別の通路にある宝箱が見えることがあります。プレイヤーはもちろんそこへ行こうとしますが、見えているのにさんざん遠回りさせられて、なかなかたどり着けない、こういうのもおもしろいと思います。また、宝物庫などの設定でたくさんの宝箱を一つの部屋に並べておくのも、時にはゴージャスでいいかもしれません。

それから、一度開けた宝箱は蓋が開いているグラフィックに変えるようにした方がよいでしょう。そうすれば宝箱を一度開けたことがはっきりわかるし、複雑なダンジョンの場合、一度とおったところと、そうでないところを見分ける目印になり便利です。

宝箱は極めて重要なファクターです。よく考えて効果的に使えば、ゲームを随分おもしろくすることができるでしょう。

立体交差のあるダンジョンもあります。吹き抜けになっていたり、渡り廊下があったりして上の段から下の段が見えるのがミソです。見えたからといって特にどうということもないのですが、演出上では大きな効果が期待できます。「ファイナルファンタジーⅣ」では遥か下を流れる地底の川を美しく見せているダンジョンがあります。また、ひとつ下の階が透けて見えているダンジョンもあります。いずれも多重スクロールを用いたもので、「Ｄａｎｔｅ」などの上でまねをして実現するのは困難かもしれませんが、工夫次第では多重スクロールを用いなくても何とかできるかもしれません。実現できたら色々な演出が可能になるでしょう。

扉もダンジョンを構成するうえで重要な役割を果すことが多いものです。扉は区切りや部屋の存在を示すことができます。通路を歩いていて、急に広いところへ出るより、扉を開けて広いところへ出たほうが、その広い空間に何かあるのではないかと思わせることができます。また、扉によってある程度行動を制限したりコントロールしたりもできます。鍵を取るとか、仕掛を作動させるとか、何かをしないと扉が開かないようにしておけば、鍵を取るなり、仕掛を作動させるまでは先に進めないことになり、その扉のある通路を一時断念して、他の通路へ進んで鍵や仕掛を探すことになります。これで、ある程度パーティーの行動を誘導できます。うまくやればダンジョン中をくまなく歩き回らせることも可能でしょう。ただプレイヤーが面倒だと感じない程度にしておく必要があるし、あまり制限し過ぎると自由度が損なわれてしまうので注意が必要です。

扉もそのダンジョンに合わせて変えるといいでしょう。木製のドア、鉄の頑丈な扉、それも飾り気のない鉄扉なのか、豪華な装飾のある扉なのかで印象が違います。取っ手やノッカーがあるかもしれません。引く扉なのか、押すとびらなのか、横に開けるのか、シャッターのように持ち上げるのか、開け方にも色々な種類があります。また、錆びて開かない扉などもあるでしょう。木製の扉なら鍵がなくても、斧などで強引に破壊して進むこともできるかもしれません。もちろん破壊するときの大きな音を聞き付けて、モンスターがやって来るかもしれませんが。また、魔法の扉でライオンの顔のノッカーがしゃべったり、扉自体がモンスターで、開けようとしたら襲って来たりすることがあるかもしれません。扉がモンスターである例は『ファイナルファンタジーⅣ』の「アサルトドア」というモンスターがあります。

扉と鍵の関係もゲームによって違います。初代の「ゼルダの伝説」や「ドラクエⅠ」では鍵はいくつでもあり（店で売っている）、どの扉でも開けられますが、鍵は一回使うとなくなってしまいます。もちろん複数の鍵を持つことができます。スーパーファミコンやゲームボーイの「ゼルダの伝説」では、鍵は一定数しかなく（店では売っておらず宝箱に入っていたり、モンスターが隠し持っていたりする）、全ての鍵を見付けないといけないようになっています。ただし、どの鍵でどの扉を開けても構いません。それに対して「ドラクエⅡ」以降のドラクエシリーズでは鍵によって開けられる扉が決まっており、鍵は使ってもなくならないという点が違います。「ドラクエⅡ」を例に取ると「きんのかぎ」、「ぎんのかぎ」、「ろうやのかぎ」の三種類の鍵があり（「すいもんのかぎ」はイベントアイテムなので除外）、扉も「きんのかぎ」で開く扉、「ぎんのかぎ」で開く扉、「ろうやのかぎ」で開く扉と三種類あります。一度「きんのかぎ」を取ってしまえば、「きんのかぎ」で開く扉は全部開けることができます。尚、『ドラクエⅡ』には「アバカム」という扉を開ける呪文があり、それを覚えていれば、３つの鍵を見付ける必要はないのですが、随分レベルを上げないと覚えないので、普通は鍵を探すことになります。『ドラクエⅢ』からは鍵が上位互換性を持つようになります。つまり「とうぞくのかぎ」で開けられ

る扉は、次に出て来る「まほうのかぎ」で開けることができ、さらに次に出て来る「さいごのかぎ」は全ての扉を開けることができます。これは鍵をいくつも持ち歩かなくても済むようにするためです。それから「ルナティック・ドーン」のように鍵はなく、鍵のかかった扉は盗賊技能で開けるか、アンロックの呪文で開けるかしかないものもあります。両方できなければ諦めるしかありません。また、たいしたことのない扉なら、体当りで打ち破ることができるかもしれません。あるいは破城槌のようなもの（その辺にあった丸太でも構いません）で打ち破ることができるかもしれません。もっともそれはたまたま丸太などがあった場合で、丸太を持ち歩いている冒険者などいないので（しかも狭いダンジョンの中を）、特別な例ではあります。それに、扉の向こうに何があるかは分かりません（２ＤタイプのＲＰＧならわかることもありますが）。勢いよく扉を打ち破って中に飛び込んだ途端、罠にかかったなどということになるかもしれません。

特殊な扉も考えられます。ポピュラーなものでは隠し扉がそうです。他にも忍者屋敷にあるようなどんでん返しとか、本棚が扉だとか（これは隠し扉の一種ですが）、一方通行の扉だとか（魔法の仕掛でなくても、物理的にも一方通行のドアは作れます。例えば動物園や植物園の出口にあるようなものです）、色々あります。こうした扉を効果的に用いれば、ダンジョンを仕掛けだらけのトリッキーなものに見せることができます。

扉の向こうは隠されていて見えず、何があるのかわかりません。扉はそうしたことから象徴的意味を持っていることもあります。異世界との境、封印。色々考えられます。日本の昔話である屋敷に４つの部屋があり、客人となった男はそのうち３つを見てもいいと言われます。ただし、最後の１つの部屋だけは決して開けてはなりません、そう言い含められます。男は３つの部屋を見ます。ふすまの向こうに広がっていたのは、いずれも素晴らしい景色でした。３つの部屋を見終わった男は最後の部屋を見たくて仕方なくなります。始めは我慢していた男も、ついにはちょっとならいいだろうと、開けてはいけないと言われた最後の部屋のふすまをそっと開けます。そこには春の景色が広がっており、鶯が鳴いています。男が景色に見とれた次の瞬間、「あなたは見てしまいましたね」という主人の声が聞こえたかと思うと、目の前の景色は姿を消し、そして屋敷も姿を消して、男は何もない野原の真ん中に立っていたのです。この話もいろいろとヴァリエーションがあるでしょうが、ポイントとなるのは開けてはいけないと言われた部屋なのです。隠されれば見たくなるのが人間の心理ですが、はたして扉（この場合はふすまですが）の向こうには何が隠されているのか。「開けてはいけない」という言葉、相手は一体何を隠しているのか、隠されたものによってストーリーが大きく変わってきそうです。扉には何かを隠す効果があり、開ける瞬間までそれがわからないというのがポイントです。

また、鍵と鍵穴は、男性と女性の象徴とされることも多いようです。

扉ぐらい何げなく配置してしまいそうですが、ゲームバランスを取るうえで重要な要素になり得るし、時として演出にもつかえるでしょう。ゲーム中に一つぐらい重大な意味を持った扉があってもいいかもしれません。扉も考えて使えばゲームを面白くするのに役立つでしょう。

塔などによくあるのが吹き抜けです。「ドラクエ」ではよく登場します。吹き抜けはだいたい二つの役割を果しています。ひとつはうっかり操作ミスをしたプレイヤーを下の階に落とすためで、もうひとつは何かの理由で、下の階に行く際に、階段を使わずに移動するための手段としてです。後者の下へ行く理由は、塔などの最上階まで登って目的を果し、帰るときに楽に帰るためとか、上から飛び下りないと行くことのできない部屋があるとか（ただし、上から飛び下りて入ったものの出れないのでは困りますが）、そういう理由が考えられます。尚、「ドラクエ」では吹き抜けは真っ黒で下に何があるのかは飛び下りてみるまでわかりません（だいたい予想がつくことが多いですが）。また、ついでに「ドラクエ」ではどんな高いところからでも飛び下りられます。このため吹き抜けが何層分にもわたって続いていて、最上階から最下階まで落ちたりすることもあります。吹き抜けの一番上は広く開いていても、下のほうではその右隅の部分しか開いていなかったりすれば右隅から飛び下りた人は一番下まで落ち、それ以外から飛び下りた人は、それ以前の層にとどまることになり、ふるい分けた形になります。「ドラクエ」の吹き抜けは下が見えませんが、場合によっては下が見えてもよいでしょう。

ダンジョン内に、誰かが立てた石碑や立て札、石板などがあることも多いでしょう。書いてある内容は様々で、ストーリー上の重大な謎に関わるものかもしれませんし、そのダンジョンについてのことかもしれません。それはこの先に進むことへの警告かもしれません。廃坑などであれば単なる「落石注意」などの注意かもしれません。仕掛を解くヒントかもしれないし、パーティーを惑わす罠かもしれません。あるいは道しるべかもしれません。

ただし、何者かの悪意か、心ない者の悪戯かによって、道しるべが必ずしも正しい方向を指し示しているとは限りませんが。それから、以前ここを通った冒険者が、自分より後にここに来たものに対して忠告を書き残してくれているのかもしれません。冒険者の先へ進む勇気を挫くための脅し文句かもしれません。こうしたメッセージ類はいくらでも使いようがあるでしょう。ダンジョンでは人とあって話を聞くということがほとんどありません。このため、言葉によるヒントを出せる機会は、このようなメッセージに限られてくるでしょうが、あまりメッセージを出し過ぎるのも感心できません。プレイヤーの考える部分を少なくして、作り手がプレイヤーを引き回すことになる可能性が高いからです。メッセージ類は演出効果も考えて効果的に使用するのがよいでしょう。メッセージが何かに刻まれていたり書かれていたりするのではなく、石像がしゃべったり、どこからともなく声が聞こえたり、あるいは倒れていた人を助け起こしたら、死際に何かを教えてくれたり、特殊な形で告げられることもあるでしょう。ただ書かれているのでない場合、場合によっては一度しか聞けないメッセージもあるでしょう（例えば死際の人が言い残したこと）。こうしたものはプレイヤーがその内容を忘れてもゲームの進行に支障がないようにしておくべきだと思います。いちいちメッセージをメモしているプレイヤーは少ないのですから。

それから石板類に刻まれているのが文字とは限りません。絵である可能性もあります。ラスコーやアルタミラの洞窟壁画は有名です。絵は何か象徴的な意味を表していることがあるかもしれないし、何かのヒントかもしれません。無論ただの飾りかもしれませんが。その場合はグラフィック上で絵がわからないと意味がないかもしれません。『ロードス島戦記』ではマーモのアジトで女性の肖像画を発見しますが、その女性は実は重要な人物なのです。また、文字が書いてあったとしても、長年の間に石板が欠けたり、割れて半分失われていたり、一部の文字がかすれて読めなかったり、辛うじて読めても、似たような文字のどちらの文字か判読できなかったりするかもしれません。また、全て読めても古代文字や外国語や魔法文字で、専門家でもいないと読めないかもしれません。また、魔法がかかっていたりして、普通に見たら「右へ進め」と書いてあるのが、真実を見抜く力のある鏡に写し出すと「左に進め」と書いてあるかもしれません。ダンジョンのなかにあるメッセージを信じるかどうかはプレイヤーの判断ですが、たとえば廃坑の中に立ててある「この先行き止まり」の立て札を嘘だとは思わないでしょう。なぜならそれは、かつて作業員の便利や安全を考えて立てたに違いないからです。

ダンジョン内に一段高くなった場所がある場合があります。別に何の意味もないこともあるし、何か特別な場所の場合もあるでしょう。前者は単なる段差だったりして、上って向う側へ降りるだけということもあります。後者は特別といっても宝箱が置いてあるだけのこともあれば（もっとも非常に重要なものが入った宝箱かもしれませんが）、イベントに関わる重要な場所、例えば何かの祭壇とか、ボスの出現する場所とか、どこかへテレポートする場所とか、極めて重要な場所であるかもしれません。意味ありげに見せるか、さりげなく見せるかは段の配置次第でしょう。部屋があってその中心に段があったりしたら、重要地点に見えるのは当然です。逆に言えば重要地点はそのようにすればよいということになります。

ダンジョンによりけりですが、家具や調度類、食器、それから武器や防具などがある場合もあります。主に屋敷や城、砦といった人が生活しているところ、もしくはかつて人が生活していたところがダンジョンとなっている場合登場します。洞窟の中でも、何者かの隠れ家だったり、ドワーフなどの住居だったりすれば家具類があってもおかしくないでしょう。現在も人が生活している場所にあるものなら、古くなっていたとしてもそれなりに手入れされているでしょう。しかし、廃墟になっていたりした場合、中にある家具類も壊れたり、倒れていたり、たんすなら引き出しが開いたままになっていたり、蜘蛛の巣がかかっていたり、厚い埃が一面覆っていたりするかもしれません。そういうところなら足跡が残ったりするでしょう。逆に廃墟のはずなのに新品同様の家具が並び、整然としていたり、人がいるはずなのに荒らされていたりするのも、かえって不気味さを演出できます。家具や食器に魔法がかかっていて襲い掛かって来るかもしれません。『聖剣伝説２』では椅子が攻撃して来たりします。しかもそれらの椅子は普通の椅子と見分けがつきません。また、家具自体は何もなくとも、ポルターガイスト現象のように家具や食器が飛び回るかもしれません。また、誰もいない廃墟の屋敷の食堂で、きちんとテーブルにはテーブルクロスがかかっていて、燭台に明かりが灯り、ナイフとフォークと皿が並べられきちんと食事の支度がされていて、料理が湯気をたてているというのも不気味な効果をもたらす演出でしょう。また、ベッドやたんす、テーブルやソファーの下に階段などが隠されているかもしれません。本棚には重要な書物があるかもしれません（冒険者にとって何の価値の無い本でも、誰か別の人が喉から手が出るほど欲しがっていれば、高く

売れるかもしれません）。本棚自体が扉だったり、本棚の裏に何か隠されていたり、本棚の本のうち、どれか一冊が何かのスイッチになっていたり（多くの場合、本棚が隠し扉になっていて、それを開けるスイッチ）、本の中に（本をくり抜いてあってり、ケースのなかにあったり、ページの間に挟んであったり）何かを隠しているかもしれません。額縁の後ろというのもよく使われる隠し場所です。額縁に入っている絵自体に意味があるかもしれません。絵の裏に何か隠してあるかもしれませんし、元の絵を隠すために上から別の絵を書いているかもしれません（こうなっては科学の力を借りるか、魔法の力でないと元の絵はわかりませんが）。武器などは単に飾ってあるだけかもしれません。武器庫なら保管してあるのでしょう。これらの武器や防具に襲われることがあるかもしれません。薄暗い廊下に並ぶ甲冑は不気味なものです。もしそれが動き出して襲って来たら、また、飾ってある剣がひとりでに宙に浮いて襲って来たら、演出効果も抜群ではないでしょうか。絨毯やカーテン、窓や暖炉など家具のヴァリエーションは無数に考えられると思います。上手に演出に使いましょう。

他にも石像など様々な構成物が考えられます。市販のＲＰＧなども参考にして、それらの効果的配置を考え、演出やイベント、ゲームバランスの調整などに役立てましょう。ただ、ごちゃごちゃと物を置き過ぎて、通路が狭くなると通りにくくなることもあるので注意しましょう（プレイヤーにとっては直線的に進めるのが最も楽で、曲がりくねっていると歩きにくい）。

ダンジョンについて最後にダンジョンの演出と個性について書いてみたいと思います。そのゲーム中に出て来るダンジョンの数にもよりますが、ダンジョンのひとつひとつに個性を持たせ、プレイヤーに印象づけるのは大切なことです。例えば誰かと、あるＲＰＧについて会話をするとき「ほら、あの溶岩のダンジョン」とか、「最初のほうの滝の洞窟」とか言えば相手が「ああ、あのダンジョンか」とわかってくれるようなら上出来でしょう。ゲーム中、何度もダンジョンに入っていると、そのうち「またダンジョンか」と思われます。それを防ぐためにもダンジョンひとつひとつに趣向を凝らし、新鮮さを感じさせる必要があるのです。

ではダンジョンに個性を持たせるにはどうしたらいいでしょう。色々方法はあります。仕掛で目を引くものを作る、特徴的なモンスターを登場させる（ディスク版『ゼルダの伝説』では各迷宮でモンスターの特徴がはっきり異なっています。レベル１の迷宮ではキースやゴーリア、レベル２ではローブ、レベル３ではゾル、レベル４ではバイア、レベル５ではタートナックとギブド、レベル６ではウィズローブ、のように出現するモンスターの傾向にはっきり特徴があります。ただしこれは『ドラクエ』のようにモンスターの数が多く、ダンジョンの数も多いものでは「メタルスライム」のようなモンスター自体が極めて特徴的な場合でないと使いにくいと思います）。ダンジョン自体を特殊なシチュエーションで登場させる（例えば海底洞窟のような特殊な場所に設定するとか、誰かが魔法で作り出したダンジョンだとか）。ダンジョンの数を極めて少なくする。極めて難解であるとか、規模が大きいとか、解くのに時間が掛かるダンジョンを作る（ただし、これは悪い印象を残す危険性もあります）。建物を特徴的なものにする（例えばピラミッドや魔神像）。このように様々な方法が考えられますが、ダンジョンを特徴づける演出効果のあるものを使うのも一つの手です。たとえば『ファイナルファンタジーⅣ』で使われた霧、多数のＲＰＧで使われる滝、氷、溶岩などです。こういうものはだいたい「霧の洞窟」とか「氷の塔」とか呼ばれていて、認識がしやすいものです。これらは視覚的な印象が強いし、演出効果が高いので印象に残りやすいのです。こうした演出は工夫次第でいくらでもおもしろいものが出来ます。いろいろ考えてみて下さい。

さて、長々と書いて来たダンジョンについての話を終わりたいと思います。ひょっとしたらまだ書き落としていることがあるかもしれませんし、また、ダンジョンをこれだけ詳しく書いたので、街について書いたのが、あまりに簡潔だったような気がします。ですから街やダンジョンのことについて、またそれ以外のまだ書いていないテーマについてでも、何かこれについて書いて欲しいという要望がございましたら、何らかの形で教えていただければ、出来る限りご要望にお応えしたいと思います。次回ですが、まだ何を書くか決めていません。でも、たぶん書きますのでご期待下さい。

<Alephより>

前回分なのですが、忘れていました。ごめんなさい。Danteでは私も流れ落ちる滝とか、拡張Dante改ver.1.20で稲光のする夜の墓場とか作ったことがあります。Dante持っている人は今のうちにver.Upサービスを受けておきましょう。

てかっ
SHINING FORCE 第2回
タオ ロウ ゴング ノーバ アベル ケン ハンス ラグ メイ
こんにちは、主人公のアベルです
一体第一話から何ケ月たったのでしょう……というわけで今回はあらすじつきです
第1話は VERNET #2を見てくり
ロウの手ー
この漫画は左から読んでね
でもセリフは右からよっっ
るー
るー
♪
ガーディアナ王国に記憶を失って流れついた剣士アベル
アベルは騎士隊長バリオスの家に滞在し日夜腕をみがいていた。
ある日城へと呼ばれ、国王から依頼を受けた
「古えの門」探捜を……
一体古えの門の秘密とは!?
仲間に囲まれたアベルに疑惑の炎が渦巻く(笑)
では本編へ Let's go! →

SHINNING FORCE
2.　古えの門－2

「ここが古えの門・・・」
一行の前にそびえる建物は、門というよりはむしろ出城という方が相応しい容貌であった。かなり古いものなのですこしいたんではいたが、アベルには歴史の重みが感じられた。
「・・・ねえ、誰かいるみたいですよ・・・」
呆然と眺めているアベルに、極度に耳の発達したエルフのアーチャーのハンスが注意を促した。すこしして一行全員が門の中にいる存在に気がついた。東の大国ルーンファウストの騎士、ルーンナイトである。周りには、モンスターであるゴブリンが４・５匹付き従っていた。どうも奥にある扉をあけようとしているようだ。
「ルーンナイト様、扉があきません！」
「何とかしろ！多分この扉が・・・な、何奴？！出てこいっ」
どうも気づかれたようだ。それにしても・・・と、アベルは思った。ルーンファウストの良い噂はあまり聞かないが、モンスターを配下に入れたとすると・・・。
「おい、アベル！とりあえずこいつら放っとくわけにはいかないな」
なんとも僧侶に似合わないロウのセリフではあったが、一行全員の思いであったので皆うなずいた。戦闘開始だ。
・・・と、その時　突然地が震れた。地震である！　双方とも戦闘どころではなくなって、わらわらと地に伏した。
「な、一体・・・」
地震がようやく収まって顔をあげたアベルは、呆然と災害の跡を見詰めた。隣を見ると、ノーバも信じられないような顔をしていた。
「古えの門がっ」
被害は一目みるだけで大変なものと分かった。古えの門は半分ぐらい崩れ、ルーンナイトが必死にあけようとしていた扉の前は除くのが不可能なほど岩で埋まっていた。
「お前ら、どうしてくれる・・！」
ルーンナイトは、勝手にこちらのせいとみて襲いかかってきた。皆、サッと各々の武器を構えた。
「・・・・ブレイズッッッ！！」
タオの魔法が決まり炎の玉がゴブリンを襲う。苦しみのたうちまわるモンスターに、騎士のケンが槍をアーチャーのハンスが矢を同時に貫いた。さすがのゴブリンもこれらの集中攻撃に絶叫をあげて倒れた。
「やるなっ」
「俺たちも負けてられないな、アベル！」
アベルとラグは顔を見合わせて笑うと、それぞれ敵の方へ駆けていった。二人の剣と斧が光ったかと思うと、２匹のゴブリンの死体が地面に転がった。
あれよあれよと言う間に全てのゴブリンは命の炎をかき消され、後には信じられないような顔をしてつっ立っているルーンナイトだけが残された。
「さあ、ここで何をしていたのか答えてもらおうか！」
剣をつきつけると一瞬ひるんだがさすがに大国の騎士だけはある、直ぐに態勢を立て直すと鋭い目でアベルたちをにらみつけた。――――その時、一行の油断した背中に斧が襲いかかった。

「うわぁぁぁぁぁつつつっ！！」
敏捷性の低いアベル、ケン、ラグが斧の直接攻撃を受けて次つぎに吹っとんだ。特にケンは背中がザックリと裂けかなりの重症である。
「大丈夫かっ？！・・・ヒールッッッ」
ロウが大急ぎに走っていき回復呪文ヒールをかける。
「何者だっっ」
アベルは傷を押えて叫んだ。自称軍師のノーバは目を見はった。
「これは　ドワーフが２匹？！」
「がはははははっっっ　お前たちもここまでだ！」
ドワーフはもちろんゴブリンより数倍強く、人間の上半身ほどもある斧を振り回す強力なモンスターである。
「くそーっ　こいつは強い！」
ハンスは何本も矢を射るが硬い筋肉質の体にあたると全て弾き飛ばされてしまい、肩をすくめて元気になったケンにバトンタッチした。ケンは嬉しそうにスピアを構えると、ドワーフに投げつけた。さすがのドワーフにもこれを弾くことができず深ぶかと刺さった。
「よし、後は任せろ！」
アベルはそう叫ぶと、飛びあがって上空から剣で貫き、とどめを差した。ラグも、もう一匹を相手にタオと奮戦していた。
「・・・お、おのれ・・・！」
後ろで悠々と眺めていたルーンナイトはさすがに顔を青ざめ、アベルにブロンズランスによる攻撃を加えてきた。
「うわっ！」
ドワーフを倒していたアベルは避けることができなかった。新たにできた大きな怪我をみて、あわててロウが走ってくる。ケンは急いでスピアを死体から引っこ抜くと敵の騎士を追いかけた。
「ブレイズ！！」
タオの炎の呪文に驚いて立ち止まったルーンナイトはハンスの矢とケンのスピア、そしてラグが投げつけたショートソードの前に凄じい叫び声を挙げて破れ去った。
「・・・お、俺を倒したからといって、つけあがるなよ・・・今頃はガーディアナをカイン様が・・・うっ」
ルーンナイトの呪いの言葉に、アベルは傍にいたハンスと顔をみあわせた。その時、外にでていたロウが顔を青ざめて叫んだ。
「アベル、大変だっ　ガーディアナが・・・！」
「燃えてる・・・ルーンファウトの軍隊だ！」
ようやく外に出てきたタオが口をおさえた。ケンが今にも飛びだしていこうとして皆に押しとどめられた。
「ね、姉さんと父さんがっ！」
「アベル！早く帰んねえと・・・！」
ケンの馬の足に踏みつけられながらも必死に言う仲間の声に答えようとした時、遠くから叫び声がした。
「待って下さい！私はこの近くに住む巨人族のゴングというもの。仲間に加えて下さい！」
回復呪文が使え、力もある頼もしい仲間が加わった。
「アベル殿、乗ってきた馬車が地震で逃げてしまいました。」
「・・・ルーンファウスト軍が待ち伏せしているわ！」
――――早く帰らないといけないのに・・・
アベルは歯がゆさに唇をかんだ。

BETRAYAL 第6回

第二話　バーズ城攻防　その2

「・・・ブレイ・ガン！」

バーズ城３階のとある廊下。今、ゾーン、セーラ、ケイの３人は、そこでラムサス部下と戦っていた。

ゾーン達が侵入したことは、敵に簡単に気付かれてしまったが、襲い掛かってくる敵の尽をセーラ１人の力で撃退していた。

「ふう・・・」

セーラの表情からは、さすがに疲れが感じとれた。

バーズ城に侵入してすでに２時間。その間、ずっと１人で戦い続けきたのだ。さすがに、限界といったところだろうか。

「大丈夫か、セーラ？」

ゾーンはセーラが着ているローブの乱れを直してやった。

「申し訳ありません。ですが、まだ大丈夫です」

「それならいいが」

そう言うと、ゾーンは辺りを見まわした。３人は廊下の真ん中に立っていた。別に隠れていた訳ではない。ところがどういう訳か、敵は１人も姿を現さなかった。セーラがかなりの敵を殺したが、それでも五千もの兵を殺した覚えは無かったというのに。

「・・・しかし、ラムサスの奴はどこにいるんだ・・・」

城に侵入して既に２時間。あらゆるところに行ってみたが、ラムサスの姿はどこにもなかった。

ラムサスの性格からして、逃げたということなど考えられない。確実にこの城にいる。

どこだ、どこにいる・・・。ゾーンは少し考え込んでしまった。

その時、ケイ将軍がつぶやいた一言が、ゾーンに答えを導いた。

「まだ行ってないのは、謁見の間ぐらいだな・・・」

謁見の間。バーズ城で最も広い部屋である。ラムサスがゾーンとの戦いを望んでいるなら、考えられない場所ではなかった。

「そうか！」

ゾーンとケイが声を合わせて言った時、セーラが声を上げた。

「ゾーン様！ここは私と将軍に任せて早く謁見の間へ！」

敵襲だった。それもかなりの数の。敵はどうやらどこかで密かに終結していたようだ。

「わかった。任せたぞ」

ゾーン達にとって幸いだったのは、敵が１つにかたまって攻撃してきたため、廊下の片側からのみの攻撃だったことだ。

「ゾーン様も」

その場所から謁見の間は、それ程離れてはいなかった。

ゾーンは結局、１人の敵にも出会わずに謁見の間の扉を開けることができた。

「ラムサス！」

ゾーンの考えは正しかった。ラムサスは謁見の間の「王の座」に座っていたのである。

しかし、この広い謁見の間に、ラムサスはたった１人の部下も配していなかった。

たいした余裕である。

「久し振りだな、ゾーン。３年ぶりか」

ラムサスは「王の座」から腰を上げて、ゆっくりと、ゾーンに向かって歩き始めた。

「しかし、３年たっても変わってないな。相変わらず単純な男だよ、お前は」

ラムサスは、じっと立ったままのゾーンの目の前で立ち止まった。

「まったく。カイザー様を裏切るとはな・・・」

ラムサスはゾーンの胸を軽くコツンと叩いた。

言いたい事をずけずけと言うラムサスを、ゾーンは不快に思った。

「何が言いたいんだ、ラムサス？」

ゾーンはきっとした目つきでラムサスを睨付けた。そんなゾーンの様子を見て、ラムサスはニヤッと笑みを浮かべた。

「原因はシーラ様なんだろ？」

「貴様ァ！」

ゾーンは明らかに、シーラという名に動揺した。

「それ以上言うなァ！」

ゾーンは右腕を伸ばして、じっとしているラムサスの胸にあてがった。その右の掌に魔力が高まる。

「まぁ、待て、ゾーン」

ラムサスは、ゾーンの右手首を握りしめて、高まる魔力を抑えた。

「シーラ様は生きておられる」

「な、それは本当か！」

ゾーンが起こした反乱。その原因の半分は彼女にあると言っても過言ではなかった。

カイザーの妻、そして、前王の娘であるシーラは、ゾーンと同じく３０才で、才色兼備で何でもこなし、しかも魔術にも長けており、剣の腕にもかなりの定評があった。

ゾーンはそんなシーラを愛していた。だが、そんな気持ちを告げることも出来ず、ただ時だけが過ぎていき、シーラとカイザーの結婚を目の当りに見ることとなったのである。

その時である。今まで尊敬の念を抱いていた師であるカイザーに憎しみを覚えたのは。

そして、憎めば憎む程、ゾーンにはカイザーの欠点ばかりが目につくようになり、ゾーンに反乱の大義名分を与えたのであった。

だが、この「反乱」に至る直接の原因となったのは、とある事件であった。

シーラの失踪である。

原因が何であれ、ゾーンは、カイザーがシーラを追い出したという極論に達した。

この事件がゾーンに決心させたのであった。

「元気でやっておられるよ、シーラ様は」

ラムサスの言葉で、ゾーンの表情には安堵感が満ちていた。

だが、ラムサスは不敵な笑みを浮かべていた。

「どうだ、これで心置き無く死ねるだろう。」

この時、ゾーンはようやく気付いた。何故、ラムサスがこのような事をゾーンに話したのかが。

ラムサスはただ、ゾーンと正々堂々と戦いたかっただけなのであろう。その事は、この謁見の間に１人でいたことも証明している。

「これはハンデだ．剣を使えば、お前など一撃で葬れるからな」
ラムサスは、腰の剣を鞘ごと前へ放り投げた。
「それがお前の命取りにならないによう、祈っているんだな」

バーズ城は、気味が悪い程静かだった。バーズ城の城下町に人が１人もいなかったせいであろう。
住民約一万人は、ラムサスがバーズ城を攻め落とした時に、城内の地下牢にすべて閉じ込められていた。ゾーンのバーズ城全面攻勢に対するラムサスの配慮であったが、一万人といっても女子供それに年寄りばかりであった。
若い男は皆、ゾーンを信じて戦争に出ていたのだ。この事実をラムサスが知った時、ゾーンを哀れんで涙を流したとさえ言われる。
だが、ただ１人、バーズ城の城下町を歩く者がいた。剣を持ち、こぢんまりとした鎧を着ている。
女だった。緩やかな風が、腰まである彼女の髪をなびかせ、屈託のない微笑みを浮かべた彼女の顔に振り掛る。
女は、名をトライローといった．
「ゾーンにしては思い切った作戦にでたようだな。・・・私としては、まだゾーンに死んでもらう訳にはいかないんだが・・・」
トライローはバーズ城に向かっていた。万が一の時には、ゾーンの手助けをするつもりだったのである。
「そうならないことを祈ってるがな」
だが、この時予想外の事件が起こった。
それは、トライローがバーズ城の正門を肉眼でとらえた時だった。
トライローは気付いた。誰かが彼女のすぐ側に空間転移をしてくることに。
ほとんど反射的に、腰の剣の柄に手がのびた。空間転移が使える程の魔力の持ち主ともなれば、かなり魔法に長けている者にちがいない。そして、そのような者の大半はトライローの敵であった。
「な、何ィ！貴様は！」
突然現れた男に、トライローはそれだけ言うのがやっとだった。
男はカイザーだった。
そう、このレ・ガール大陸を治める王である。黒いシルクの服に大きな白いマント。どこを見ても贅沢な施しをしてあり衣装だけでも目をみはるが、それだけでなくこの男自身、大変威厳も備わっていた。
そんな彼が何故こんな所に、しかもたった１人で・・・。
だが、トライローは、そんな理由などどうでもいいことだった。ここにカイザーがいるということだけが重要だったのである。
「まさか、こんな所で会えるとはな！」
トライローは叫ぶとすぐ、カイザーに斬りかかった。ようやく、トライローの存在に気付いたカイザーは、一撃目は辛うじてかわしたが、二撃目をかわすことはできなかった。
「ぐァ！貴様は何者だ！」
致命傷には至らなかったが、それでもカイザーの左肩に多少の傷を与えた。
カイザーは突然の敵に少し怯んだが、すぐに冷静さを取り戻し、剣を抜いて、見知らぬ女と間合いをとった。
「貴様に恨みのある者だ」
トライローはカイザーの質問に答えると、右側から廻り込むように移動してカイザーに斬りかかった。カイザーはそれを簡単に受け止めたが、剣が交わった時に発生する衝撃が彼の左肩の傷を襲った。
「くっ、私に何の恨みがあると言うのだ」
カイザーはトライローを弾き返した反動を利用して、そのままの体制から彼女に斬りかかった。
「貴様が忘れても、私達は忘れられないんだよ！」
少し強引なカイザーの攻撃を受け流すと、トライローは、剣の柄で彼の下腹を強かに叩き付けた。
その痛みに耐えきれず、とうとうカイザーは地に片膝をついたが、彼は渾身の力で一言呟くように言った。
「き、貴様は私の・・・私の、失った記憶を知っているというのか・・・」
そう言うと、吐き気に襲われたカイザーは胃の中にあった物を吐き出した。
「十分すぎる程知っているさ。貴様が記憶を失った原因は私達にあるのだからな」
「な・何だと・・・」

カイザーは１５年以上昔の記憶を持っていない。
話は１５年前にさかのぼる。当時は、カイザーの義父がレ・ガール大陸を治めていた平和な時代であった。
そんなある日、血まみれで気を失っている１人の男が、当時１５才の王女シーラによって発見された。
この男が、後にカイザーという名を与えられ、シーラと恋仲になり、王という最高階級を与えられ現在に至る訳だが、この男が何故１５年前に血まみれで倒れていたのかは、誰１人として、そして本人さえも知らなかった。
だが、今、自分の目の前にいる女は自分の記憶を知っているという。カイザーは、体が熱くなっていくのを抑えることができなくなっていた。
「貴様の本当の名はシバだ」
女の台詞にカイザーは今更ながらに実感した。自分にはカイザーという名以外の名前が存在したのだということを。
「・・・シバか・・・」
「そうだ。私の知っているシバという男は、今の貴様なんぞよりはるかに強かった。」
カイザーはしばらく動けなかった。だが突然、大声で笑いだした。
「私より強いだと？ふっ、笑わせてくれるわ。この世に私より強い奴など存在するものか」
「だが、今の貴様は私より弱い」
トライローの台詞は半分は嘘であった。今のカイザーにどれだけの力があるのか、全くといっていい程知らなかったのである。
その為、いろいろな策を練って、カイザーの力をできるだけ弱めようとしていた。だが、１対１で出会えるなど、予想もしていないことだった。
だが、このトライローの台詞はカイザーにかなりの衝撃を与えたようだった。
「く、言わせておけば・・・」
カイザーは怒りにまかせて剣をふるった。だが、次々と繰り出される攻撃のすべてが防がれた。始

「私に何の恨みがあると言うのだ！」
カイザーはトライローを弾き返した反動を利用して、そのままの体制から彼女に斬り返した。
「貴様が忘れても、私達は忘れることが出来ないんだよ！」
トライローはカイザーの剣を受け流すと、剣の柄で、彼の腹を強かに叩きつけた。
その痛みに耐えきれず、とうとうカイザーは地に片膝をついた。そのままの状態で、彼は渾身の力を込めて一言つぶやくように言った。
「貴様は、私の・・私の過去を知っているのか・・・」
そう言うと、吐き気に襲われたカイザーは胃の中にあった物を吐き出した。
「十分すぎる程知っているさ。貴様が記憶を失った原因は私達にあるのだからな。」
その時のトライローの表情は、幾分かカイザーを見下すといった感じの物が含まれていた。
「な、なんだと・・・」

カイザーには１５年以上前の記憶が無い。当時は、カイザーの義父がレ・ガール大陸を治めていた平和な時代であった。
そんなある日、血まみれで気を失っている１人の男が、当時１５才だった王女シーラによって発見された。
この男が、後にカイザーという名を与えられ、シーラと恋に落ち、王という最高の階級を得て現在に至っている訳だが、この男が１５年前になぜ血まみれで倒れていたのかは、本人でさえも知らなかったのである。
だが、今、自分の目の前にいる女は自分の記憶を知っているという。カイザーは体が熱くなっていくのを抑えることが出来なくなっていた。
「貴様の本当の名はシヴァだ。」
女の台詞にカイザーは今更ながらに実感した。自分は本当の名前さえも覚えていなかったということを。
「シヴァか・・・」
「私の知っているシヴァという男は貴様よりはるかに強かった」
カイザーはしばらく動けなかったが、急に大声で笑いだした。
「私より強いだと？ふっ、笑わせてくれるわ。この世に私より強い奴など存在するものか」
「だが、今の貴様は私より弱い」
トライローの台詞は嘘だった。今のカイザーにどれだけの力があるのか、全くといっていい程知らなかったのである。そのため、色々な策を練って、カイザーの力をできる限り弱めようとしていたのである。だが、一対一で出会えるなど予想すらしていないことだった。
だが、嘘とはいえ、このトライローの言葉はカイザーにかなりの衝撃を与えたようだった。
「くっ、言わせておけば・・・」
カイザーは怒りにまかせて剣を振った。だが、次々と繰りだされる攻撃のすべてがトライローに防がれた。初めに受けた左肩の傷が、かなりカイザーの攻撃力を下げているようだった。
だが、トライローも軽々と受けていた訳ではない。なんとか防いでいるといった次元のものだった。
（ちっ、やはり記憶はなくても才能という物は変わらんか。）
トライローは、カイザーの攻撃に一瞬の隙が出来た時、カイザーの顔に軽くフェイントの剣を繰り出した。二撃目を予想してカイザーが後ろへ身を引く。
トライローの計算通りだった。彼女も数歩、後ろへ下がると、２人の間に距離が生じる。その瞬間、飛翔呪文を唱え、空に舞い上がった。
「ちっ」
カイザーもトライローを追って空に舞い上がろうとしたが、カイザーが飛翔呪文を唱え始めた時には、トライローは次の呪文の詠唱に入っていた。
「″闇に群がる邪の餓鬼共よ　我が求む暗黒洞にてその力を解き放て・・・″」
カイザーは上を見た。カイザーの頭上で増大する闇の力がそうさせたのである。
カイザーが上を見ると、そこには黒い大きな塊が漂っていた。それが、闇の力が集結したものだという事に気付いたカイザーは全魔力を込めて結界を張った。とは言ってもカイザーは暗黒魔術にはそれ程通じていなかったので、カイザーの張った結界はちっぽけなものであった。
「″ディアン・ティアー″」
トライローが呪文の詠唱を終えると同時に、闇の暗黒洞がカイザーを襲った。
「な、何ぃ！」
トライローの闇の力はカイザーの想像を遥かに超えていた。まさか、これ程の暗黒魔術を扱える人物が存在するとは・・・。
カイザーにとって、絶対に信じたくない事実だった。
「だから、言っただろ。私の方が強ってな」
カイザーはトライローの放った暗黒魔術に完全にのみこまれていた。
カイザーをのみこんだ暗黒洞は地面に接触するのと同時に四方八方にその魔力を弾き飛ばした。そのために弾け飛んだ魔力は、術者であるトライローにまでも影響を及ぼし、地面は大きな振動を起こして、砂煙を舞わせた。

「な、なんだ、今のは？」
バーズ城謁見の間、トライローの魔力はここにまで影響を及ぼしていた。突然、一方の壁が音を立てて崩れたのである。
崩れた壁の向こうには町が開けているはずだった。だが、舞い上がった砂煙が邪魔をしていて、女が一人、宙に浮いているという事だけがなんとか確認できた。
「ど、どこを見てる・・・オレは・・ここだ・・・」
血まみれの状態で、なんとか立ち上がったゾーンは崩れた壁の向こうを見ているラムサスに渾身の力で言った。
ゾーンは立っているのがやっとの傷を負っていたのである。
「もうやめろ。今のお前には、魔法は使えんだろ」
魔法の詠唱には強靭な体力と精神力を必要とする。今のゾーンには、精神力はあっても体力は無かった。
それを痛い程理解していた無傷のラムサスは、ゾーンに背を向けて立ち去ろうとした。
「く・・・″か、風の精霊に・・・」
ゾーンは口から血を流しながらも、必死に呪文

を唱えた。
「愚かな」
ラムサスは一言つぶやくとゾーンの方には振り向きもせず謁見の間の扉を開いた。
「なっ、ラムサス！」
扉を開くと、そこには全力で走ってきた女が立っていた。女はラムサスにも驚いたが、部屋の中の血まみれのゾーンを見た時はもっと驚いたようだった。
「”・・・も、求む・・・”ゴボッ」
ゾーンは崩れるように倒れた。大量の血を吐きながら。
「ゾーン様ァ！」
セーラはラムサスの横を通り抜けてゾーンのもとへ駆け寄ったが、ゾーンの意識は既になく、辛うじて息をしているのみだった。
「貴様ァ！」
セーラはゾーンを丁寧に横たえると、ラムサスを睨み据えた。
「主人の敵を討つか？オレならいつでも相手をしてやるぞ？」
ラムサスはそう言うと、謁見の間の扉を閉めてセーラの方を向いた。
「ラムサス、悪いが貴様にはここで死んでもらう」
静かな口調で言い放つと、セーラはローブの下から一本の剣を取り出した。
「ほう、貴様、魔法使いの分際で、オレと剣で勝負しようというのか」
なめられたものだ、ラムサスはそう付け加えようとした。だが、セーラの剣の先を崩れた壁の方向に向けた瞬間、ラムサスは言葉を失った。
剣が突然、雷をまとったのである。
確かに見覚えのある剣だった。
名を雷神剣というその剣は、光を司るムラサメと同じく伝説の剣として名高い代物だった。
「死ねェ！」
セーラは有無を言わさずに切り掛かった。
「くそっ、何でそんな物が！」
ラムサスは剣を抜こうと腰に手をやった。だが、その途端、表情が動揺から恐怖へと変わった。
剣が無かったのである。先刻のゾーンとの戦いの折に、ハンデとして外したのだった。
ラムサスはゾーンの言葉を思い出していた。
それが、命取りになる・・・。確かにゾーンはそう言った。
（お前の言うことをちゃんと聞いておけば良かったな）
ラムサスの脳裏にゾーンの爽やかな笑顔がよぎった。そして、すぐに優しそうな女の姿に変わる。
「シーラ様・・・」
それがラムサスの最後の台詞だった。セーラの雷神剣が、ためらうことなくラムサスの体を一刀両断したのである。
不幸な死であった。

一方、暗黒洞の影響もほとんどなくなり、舞い上がった砂もかなり元に戻ってきた時だった。
空に浮いているトライローは変な気分に襲われていた。カイザーを葬ったという爽快感もあったがこの程度の男に今まで苦労してきたのかと思うと悔しくなってきたのだ。
「まあいい。これでこの国も私達の手に落ちたようなもんだ」
トライローは不快感を拭って下に降りていった。

その時だった。
トライローは真下に光る物を認めたが、それが何か確認した時、目の前が真っ暗になった。そのまま気を失って地面に落ちたトライローは、その衝撃で意識を取戻しはしたが左腕の骨が砕けたようだった。
「貴様・・・い、生きてたのか・・・」
光る物の正体はカイザーが投げた剣だった。その剣がトライローの下腹を貫いたのである。幸い内蔵は傷ついていなかったので命に別状はなかったが、トライローは立つだけの力も無かった。
（耐久力も昔のままという訳か。）
トライローはいくら強いといっても女である。体力や耐久力はせいぜい並の男程度であった。
だが、カイザーはいくら男であるとはいえ、既に人間の域を越えていた。恐るべき精神力の持ち主である。彼は全身血まみれながらも、その場に立っているのだから。
（結局、昔と違うのは魔法の種類がかなり減ったことぐらいか・・・）
トライローは記憶を失った後のカイザーの変化についてそういう結論に達した。
（とりあえず、この場を上手く乗り切らないと話にならんな・・・。そう簡単には逃がしてくれそうにないが・・・）

その頃、ゾーンとは別行動だったリゼルとレイアが、自軍の兵１０００を率いてバーズ城城下町の包囲を完了していた。
「リゼル殿！」
レイアがこの部隊を指揮していたリゼルの元に駆け寄ってきた。さすがにこの辺りには暗黒洞の影響はなかったが、街の中で起こっている異変には誰もが気付いていた。
「レイア殿、ここは貴殿に任せます。私は先程の異変を調べに行きたいので・・・」
「それなら私も参ります」
汗で頬にくっついた髪をかきあげ、後ろで一つに束ねながら、レイアはリゼルに訴えた。
「いや、中では魔法の戦いが行われています。私の方がよろしいかと・・・」
カイザーと同じようにそれ程扱えないが全く扱えない訳ではない暗黒魔術の存在にリゼルは気付いていた。
ゾーンの気持ちは知っていたがレイアの気持ちも知っているリゼルはこんな所でレイアを死なす訳にはいかなかった。２人には上手くいって欲しかったのである。
リゼルは辺りに兵がいることも気にせず言った。
「レイア殿、ゾーン様にはあなたが必要なのです。」
突然の言葉にレイアはリゼルの言いたいことが理解できなかった。
「幸せになって下さい」
リゼルは普段は滅多にに見せない笑顔をレイアに見せると、町の中に入っていった。
「リゼル殿・・・」
レイアはそのリゼルの後ろ姿をじっと見守るしかなかった。

（第６回　完）

SWORDWORLD

前回のあらすじ・・・前回を見よ！

うーん、いきなり本編ってのはちょっとなぁ。前回でキャラクターを増やし過ぎて、自分でも管理仕切れなくなっているし。てな訳で・・・

サブキャラのサブキャラによるサブキャラの為のサブキャラ紹介！

★ハルキー・カドカーワ
年齢不詳。死んでも死に切れなかった男。究極の麻薬"カコイン"を世界のお偉方に広めてこの世を混沌の中に落とし込もうとしたが（何のメリットがあるのか・・・ファラリス信者のすることはよくわからない）、ヴァトルダーによって殺される。が、前回華々しく（？）復活。言葉遣いがいい所がかえって不気味。いつかまた死ぬのが決まっている所が、哀れと言えば哀れである。

☆ツグ・ヒー・カドカーワ
ざっと４０歳。ヴァトルダーらをうまくコキ使う、渋みのある中年。その実態は、大陸全土に支部を持つ"カドカーワ・ネットワーク"の総元締め。支部長は皆かなりの腕を持つ戦士か魔術師で（なぜ支店が潰れないのかは謎である・・・）、自分自身もソーサラーである。

☆マツノキッサン
６０歳ぐらい（ドワーフだからまだ若いけど）。クスノキッサンを"兄者"と呼び、慕っていた。かつて、ツグ、クスノキッサン等と共に冒険者稼業を営んでいた。冒険者をやめた後、オランから少々離れたところでひっそりと農業をしていたが、ヴァトルダーに関わってしまった事が災いして"ひっそりと"暮らせなくなった。

☆故・クスノキッサン
マツノキッサンが言うところの"兄者"。こちらはパーティを解散した後も冒険者として戦いに明け暮れていたが、某所で戦った際、ライトニングをまともにくらい、死亡。ジュニア、ダッシュの二人の息子をこの世に残して逝った。ちなみに、ダッシュの兄であるジュニアはヴァトルダーと一度パーティを組んだが、すぐに離反（理由は誰も知らない）。以後、消息不明である。

結構場所をとるなぁ。こりゃまずい。場所が余ったら続きを書くことにしよう。じゃあそういう事で、本編へ入らせてもらいましょうか。・・・とその前に・・・。前回、ハルキーが生き返りましたが、これは以下の手順を踏んでいます。
①暗黒魔法「リコール・スピリット」により、生贄Ａの身体を使ってハルキーを蘇らせる。
②古代語魔法「ポリモルフ」により、掘り起こした死体を参考にして生贄Ａ（心はハルキー）の身体をハルキーに変える。
とまあこんな所です。某氏よりご指摘があり、・・・以下省略。別に不自然な所はないですよね？では、すっきりとしたところで本編をどうぞ。

続・りめんばー・かどかーわ

赤甲冑の騎士

一ヵ月後、カドカーワ・ネットワーク本社。
ツグ「やっ、どうも」
ヴァトルダー「どうした？ハルキーの奴、ついに動いたか？」
ツグが、しばしの沈黙を破ってヴァトルダーを呼び出したのだ。何かあると見て当然だろう。たとえ頭の軽い、もとい悪い（どっちも失礼か）ヴァトルダーでも、それくらいのことはわかる。
ツグ「まぁまぁ、そう焦らず。リーハ、例のものを」
リーハ「はい。これですね」
そういってリーハは、一枚の地図を取り出した。
フィップ「へぇ。アレクラスト大陸の地図だね」
ツグ「ええ。これの、赤で印を付けてあるところに注目して下さい」
ヴァトルダー「この、印の横の数字は？」
ツグ「これから御説明しますよ。この数字は日付です」
ローゼン「ふんふん。だんだん印がオランに近づいているってことになるな」
ヴァトルダー「で？それが何か？」
ツグ「ここから本題に入ります。この印のところですが、これは"赤甲冑の騎士"が現れた場所です」
ローゼン「最近巷を騒がせている、あれだな」
赤甲冑の騎士。噂によると、あちこちの街道で最近出没するようになったらしい。危害を加えるわけではないが、何か呻き声を上げているという。
ツグ「そう、あれです。その赤甲冑の騎士ですが、どうもここを目指しているようでしてね。いや、ここというよりはヴァトルダー君、あなたですね」
ヴァトルダー「俺？何で？」
ツグ「この地図は目撃者の証言に基づいて作成したんですが、その何人かはこう言うのを聞いたんだそうです。「ヴぁとるだーハ何処ダァ・・・」」
・・・。
ローゼン「お前、恨みを買うようなことをしたのか？」
ヴァトルダー「してないしてない、全然してない」
自覚していないところが一番怖い。
ツグ「それが何を意味するかは、皆さんの想像にお任せしますが・・・。とにかくヴァトルダー君、気をつけた方がいいですよ」
ヴァトルダー「ああ、そうする・・・」
ツグ「何でしたら、ラエンを貸しましょうか？」
ヴァトルダー「そうするか。しかし、何か嫌な感じがするな」
多分当たってるよ、それ。
ツグ「では、また何か分かり次第連絡します」

◇

その晩。月明かりだけが、辺りを照らしている。
ヴァトルダー「ラエン、ラエン」
ラエン「ん・・・何だ、ヴァトルダー？」
眠い目を擦りながら、ラエンが答える。
ヴァトルダー「そんな邪険にしないでさ、行こ」
ラエン「・・・またトイレか？これで三度目だぜ」
ヴァトルダー「だって怖いんだもん♡」
さー・・・（血の気の引く音）。
ラエン「お前にそんな趣味があったとは知らなかった」
ヴァトルダー「だああ、違う違う！あるのはローゼンだっ」
ローゼン「ほう・・・」
ピタッ。
ヴァトルダーの首筋に剣先が押し当てられた。
ヴァトルダー「い・・・いつからそこに・・・いらっしゃったん・・・ですか？」
ローゼン「なーに、ちょいと目が覚めてね。・・・覚悟はできたかな、ヴァトルダーちゃーん？」
バキバキッ！
ラエン「・・・おーいヴァトルダー、大丈夫かぁ？」
ヴァトルダー「あい・・・」
覚えよう、口先は災いの元である。
ヴァトルダー「・・・ついてきてもらえますか？」
この状況で断る奴は、まあいない。

ラエン「まあいいだろう」

ヴァトルダー「うー、夜は冷えるなぁ」
　トイレに入って、思わず呟く。
ヴァトルダー「一杯やりたい気分だぜ、まったく」
　ガチャッ。
ヴァトルダー「ラエン、何かやったか？」
ラエン「いや」
　・・・ガチャッ。
ヴァトルダー「本っ当に何にもしてないか？」
ラエン「ああ」
　・・・・・・ガチャッ！
ヴァトルダー「やっぱり何か音がしてるぞ！」
ラエン「・・・ぬっ！」
　ラエンが叫んだ。その先にあったのは・・・真っ赤な甲冑を纏（まと）った騎士。
ラエン「赤甲冑の騎士・・・か？」
ヴァトルダー「へ・・・？」
　気が動転しているのか、はたまた何も分かっていないのか（この方が可能性は高いと、個人的には思う）。
ラエン「ちぃっ！」
　自前のグレート・アックスを手に取る。このグレートアックスは、ダッシュでも持てないほど重い。ヴァトルダーやローゼン程度では、はっきり言って話にもならない。
赤甲冑の騎士「ヴぁとるだーハ何処ダァ・・・」
ラエン「なるほど、ツグさんの調べた通りだぜ」
　グレート・アックスを構え、そのまま突っ込んだ。
ラエン「だっ！」
　ブゥン！
　ガギィーン！
ラエン「！？この剣技、どこかで・・・」
　後ろへ飛び、少し考える。
ラエン「・・・そうか、こいつは・・・！ふぅむ、こりゃ一人じゃ無理だな・・・。囮（おとり）を使うか・・・」
　そういい、チラッとヴァトルダーが入っているトイレを見た。
ラエン「結構固そうだな、あれ。何十秒かは持つか・・・。よし！」
　ラエンは赤甲冑の騎士の方へ向き直り、叫んだ。
ラエン「いいか、よぉく聞け！お前が探しているヴァトルダーは、あのトイレの中だぁ！」
　指先がトイレの方をビシィッ！と指す。
赤甲冑の騎士「ヴぁとるだー・・・見ツケタゾ・・・。ウケケケ・・・」
　ガシャッ、ガシャッ。
　ラエンには目もくれず、一路トイレを目指す。
ラエン「じゃ、しばらく頑張ってくれぃ！」
　ビシィッ！と恰好を付ける（んな事する間に早く行け！）。
　てな訳で、ラエンはローゼン達を呼びに走っていった。当然、残されたヴァトルダーはたまったものではない。
ヴァトルダー「くそぉ、ラエンー、覚えとけよー！」
　と言う言葉も虚しくトイレに響きわたる。
ヴァトルダー「ああ、神よ・・・」
　と祈ろうにも、ヴァトルダーには祈る神がなく、それ以前に信仰心がなく、
ヴァトルダー「金をやるから見逃してくれー！」
　と言おうにも、やる金がない。
赤甲冑の騎士「フハハハ・・・探シタゾ、ヴぁとるだー・・・！」
　そういい、赤甲冑の騎士は扉に頬ずりをする。見ているだけでも気色悪い。
ヴァトルダー「〇▼▷♪◆！◎！」
　頭の中で何かが吹っ切れたようだ。すでに錯乱状態である。
赤甲冑の騎士「デハ、命ヲモラウトスルカ！」
　赤甲冑の騎士は真っ赤なグレート・ソードを構え、振り下ろした。
　ガキーン！
　密室であるトイレに、金属のぶつかり合う音が響く。トイレの壁はグニャリと曲がってしまった。
ヴァトルダー「・・・」
　こいつ、ショックで漏らしている（ウケケ）。
赤甲冑の騎士「ウワハハハハ！」
　再び剣を振り下ろした。その時！
　ブウゥゥン！
赤甲冑の騎士「何ダ！？」
　赤甲冑の騎士が振り返った。その頭を、グレート・アックスが直撃する。
　ガッキィーン！
　赤甲冑の騎士の頭を覆っていた仮面が吹っ飛んだ。
　カラカラ・・・。
　仮面はそのまま地面に転がる。
ラエン「間に合ったようだな」
　おいしい所を取っていくラエン。
ヴァトルダー「た、助かったぁ・・・」
　安堵のため息を漏らす。
ローゼン「こいつが赤甲冑の騎士か・・・。なるほど、悪趣味な鎧を着てやがる」
赤甲冑の騎士「オ前タチカ・・・」
　赤甲冑の騎士は、ゆっくりとこちらを振り向いた。
ローゼン「！？」
　仮面の下の素顔は・・・骸骨だった。幾分新しい。
ローゼン「こいつは・・・」
ラエン「この間のあいつさ。多分、な」
ローゼン「ベオディア・・・か」
フィップ「うー・・・」
　フィップは後ろへ下がった。
ローゼン「あー、やだやだ。人間、あんなになってまで生きていたくはないな」
ラエン「やっぱ、この前のあれじゃあ死に切れないか」
フィップ「ああ、例のタコ殴りね」
　うん、あれはあんまりだ。実に哀れに思う。
ラエン「それにしても、この前とは感じが違う。殺気をビンビンと感じるぞ」
ローゼン「・・・ってことは、だ・・・。ラエン、これを使え」
　そういって取り出したのは、例の〝ヴァトルダーご愛用　抜くと血走るグレート・ソード〟である。
ラエン「ふむ・・・」
　手に取って軽く振った後、鞘から剣を抜いた。
ラエン「ん！？」
　全身がビクン、と震える。
ラエン「なるほどねぇ・・・。こいつは、使いこなすのが大変そうだ。一般市民にこんなもんを持たせたら、偉いことになっちまう」
　ヴァトルダーは本能が赴くままに剣を振り回すので、決してこんなことは考えない。
ラエン「これなら・・・いける！」
　そう叫ぶとラエンは〝赤甲冑の騎士〟ベオディアへ飛びかかった。
ラエン「はあっ！」
　軽々と剣を振り回す。この剣は持つとかなりスピードが殺されるのだが、今のラエンはそんなことを微塵も感じさせない動きをしている。
　キィン！
ベオディア「貴様・・・デキルナ・・・」
　そういいつつも、ベオディアはラエンの繰り出す剣を受け止めている。
ラエン「つあっ！」
　気合とともに、ベオディアの真っ赤な剣を吹っ飛ばした。

ベオディア「ヌゥッ！？」
あわてて身を引く。が・・・。
ラエン「遅いっ！」
ザンッ・・・！
次の瞬間、ベオディアは甲冑ごと真っ二つに切り裂かれていた。

◇

ローゼン「いやぁ、お見事っ！」
パチパチ・・・。
他の連中も拍手を送る。
フィップ「すごいすごい！」
ダッシュ「さすがだな・・・」
ラエン「いやぁ、こいつぁどうも・・・」
と、鞘に剣を収めながら照れるラエン。
ラエン「しかしハルキーめ、死人を再利用するとは・・・」
そのハルキーも元"死人"である。
ローゼン「いや、これはベオディア個人の恨みからだろう」
と、ローゼンは否定した。
ローゼン「だいたい、ヴァトルダーだけを狙ってきたんだ。きっと、あれが原因でアンデッドになったんじゃないか？」
ラエン「ああ、あれ・・・」
この"あれ"とは、ベオディアをタコ殴りにして倒した際、ヴァトルダーが個人的に後々のことを考えて（面白半分にという説もあるが）火葬にしたことを指す。もし火葬にされていなければ、甲冑の中身は生身（でも死んでるけどね）のベオディアだったかも知れない。
フィップ「ね、ヴァトルダーは？」
ラエン「おっと、そうだった。あいつならトイレの中だ」
皆がトイレの前に駆け寄り、ラエンが剣先を使って扉をこじ開けた。
ラエン「ふんっ！あ・・・」
・・・沈黙の後・・・爆笑！
以後、ヴァトルダーは事ある毎に今回の"お漏らし事件"のことを言われるようになる（だろう）。

ざ・ばんぱいあ

ハルキーが闇神殿から新しい闇神殿へ移動してから一ヵ月。ハルキーは、打倒ヴァトルダー（この男にとって現在、ツグ等他の皆様は二の次となっている。それほど前回最後の怒りは凄まじかった）をなし遂げるべく作戦を一人で練っていた。実に不気味な雰囲気が漂っている。
ハルキー「闇司祭を腐るほど送るのもいいですね・・・。まったく楽しいですよ、彼らと遊ぶと・・・クックックッ」
ハルキーがそのような事を考えていると、ザーティ（忘れた方の為に・・・この人はシャーマンです）が部屋へ入ってきた。
ザーティ「ハルキー様」
ハルキー「おや、ザーティ。どうしたんですか？」
この言葉遣いだけを見ると、ツグとハルキーはそっくりなんだけどなぁ。
ザーティ「はっ。先日から思案されている件ですが・・・」
ハルキー「どうやって奴らを痛めつけるか、ですか？」
ザーティ「はい。やはりここは、とっておきの吸血鬼を送り込むのが妥当かと思われますが・・・。あれなら何度死んでも"邪な土"さえあれば復活できますし・・・」
ハルキー「そうですね。ではバーウェンに、保管してある棺桶を例の旧闇神殿へ運ばせておいて下さい」
ザーティ「かしこまりました」
ここらで説明を一つ。まず、吸血鬼とは３種類。古代王国期の最高級の死霊術師（ネクロマンサー）が、自らをアンデッド化した存在がノーライフキング（これはそうザラにはいない）。暗黒神のしもべの中から自然発生的に現れたものがバンパイア。そして、これらの吸血鬼に血を吸われたり、精神点を奪われたものが、レッサー・バンパイア（レッサー・バンパイアに血を吸われても誕生する）。ノーライフキング、バンパイアの負の生命は「邪な土」と呼ばれる土に強く結びついていて・・・以下省略。詳しいことは「ソードワールドＲＰＧ上級ルール分冊２（富士見書房）」をどうぞ（あ、宣伝してる）。重要なのは、何回死んでも（元々アンデッドは死んでいるが）１日後には「邪な土」のある場所で完全復活するということである（これが言いたかった）。今回使用（！？）されるのは、バンパイアである。

◇

新闇神殿・最深階に、バーウェン＆その指揮下のソーサラー数名が集結していた。
バーウェン「では、始めるぞ！」
バーウェン＆その他が呪文を唱え始める（別に声は揃っていない）。
バーウェン「テレポート！」
説明はたぶん無用だろう。目標を瞬間的に移動させる魔法である。
片っ端から、辺りにあった柩が消え始める（一度につき１つである）。とてもではないが、一人で数十個ある柩を移動させることはできない（精神力が持たない）ので、多人数でやっているわけだ。
・・・まもなく。
バーウェン「これで最後だ・・・！テレポートぉ！」
ピュン！パッタリ・・・。
後に残ったのは、精神力を使い切って使い物にならなくなったソーサラーが数名。

◇

場所は変わって、カドカーワ・ネットワーク本社内・ツグ宅。ツグ＆ヴァトルダー一行は、ティータイムを楽しんでいた。
ツグ「まあ、無事で良かった。ラエンを行かせておいたのは正解でしたね」
ラエン「まったく、いきなり出るとはな。それにしても、人の恨みって奴ぁ怖いもんだ」
ツグ「そう言えば、ヴァトルダー君は元気がないですね。何かあったんですか？」
フィップ「へへー、ツグさんとリーハさん以外の人みんなに弱みを握られてるからねー」
ツグ「ほほぅ、いったい何を？」
フィップ「あのねぇ、ムグムグ・・・」
喋ろうとするフィップの口をヴァトルダーが塞ぐ。
ヴァトルダー「余計なことは言うな・・・」
いつになくマジな顔つきである。確かに、本人にとっては深刻な問題であるが・・・。
ローゼン「実はですね、ゴニョゴニョ・・・」
ローゼンがツグに耳打ちをする。
ツグ「ほほぅ、あのヴァトルダー君がねぇ・・・」
思わず笑み－いわゆる嘲笑－を漏らす。
ヴァトルダー「ああーっ！言いやがったな、ローゼン」
ローゼン「うん、言ったよ。いやぁ、結構面白いな、こういうのって」
ローゼンとはこういう奴である。
ヴァトルダー「うぬぬぬ・・・。いいかローゼン、絶対にリーハさんには言うなよ！！」
ローゼン「あ・・・ああ、言わない言わない、絶対言わない」
心の中で"俺はね"と思うローゼンである。
ヴァトルダー「よし・・・。あ、リーハさん、何でもないですからね・・・（ピキーン）」

ひくぅッ！
　凍りつくヴァトルダー。その視線の先にあるものは・・・リーハの笑顔（勿論嘲笑）。横ではツグが耳打ちをしていた。
リーハ「・・・クスッ♡」
　その一言が、ヴァトルダーの図太い神経を修復不能なまでにズタズタに引き裂く。こりゃ、某ヤ○モト大尉のように神経洗浄が必要だな（あればの話だが）。
ヴァトルダー「あー・・・」
　バッタリ。目には涙。
ヴァトルダー「ううっ・・・。何たる屈辱・・・。お、女に笑われた・・・（ガクッ）」
　あ、差別発言。
リーハ「おや・・・ヴァトルダーさん、どうしたんですか？」
　原因はあんただよ。
ツグ「おやおや、楽しみを皆で分かち合おうと思ったのですが・・・。約一名、悲しんでいる方がいるようですね」
　そ、そういう考え方もあるか・・・。
ツグ「ま、このままほっとくのも邪魔ですね。リーハ、寝室へお連れしなさい」
リーハ「はい」
ローゼン「ダッシュ、運ぶぞ」
ダッシュ「うむ」
　引きずられ、寝室へ連れて行かれるヴァトルダー。彼はこの後一昼夜、昏睡状態に入ることになる。
ツグ「ささ、皆さん。つまらない事は忘れて、ケーキでもどうぞ」
フィップ「わーい」
　ヴァトルダーが倒れたことって、つまらないこと・・・だな、うん。
ラエン「ん、こりゃうまいな。しかし、うちの支部にはこんなのおいてなかったが・・・」
ツグ「そりゃそうですよ。あなたの所は薬品部門でしょ？これは料理部門ですからね」
　おいてないことぐらい、普通わからないか？
ツグ「ではご紹介しましょう！これが新発売の"カドカーワのおいしいケーキ"です」
　センスが疑われるネーミングだ。
ローゼン「やれやれ、重い奴だな、ヴァトルダーは・・・。おっ、うまそうなケーキ！」
　リーハとローゼンとダッシュがヴァトルダーを寝室に（半ば放り出す形で）寝かせて帰ってきた。さっそくローゼンがケーキを見つける。
ツグ「さあ、どうぞどうぞ」
ローゼン「・・・うん、いい味だ。この程よい甘さがなんとも・・・」
　批評を始めるな。
ローゼン「これはいいよ、うん。なぁ、いくらだ、これ？」
ツグ「え？ほんの３０００ガメルですが」
　ブゥッ！
　思わずローゼンが吹き出す。何ちゅう金銭感覚してるんですか、あんたはっ！
ローゼン「今食べたのが・・・３０００ガメル？」
ツグ「あ、御心配なく。お金は頂きませんよ」
　そりゃ、これで金を取ったら詐欺だ。
フィップ「た、高い・・・買えることは買えるけど」
ダッシュ「金銭感覚は、我々の常識をはるかに越えているな」
ツグ「そんなに高いですかねぇ。うーむ、知らなかった・・・」
ラエン「俺たちはもう慣れっこになってるが・・・」
　ツグ達とローゼン達の間に壁が見える・・・。
ツグ「ま、いいでしょう」
　何がいいんだ？
ツグ「ところで、あなた方はこれからどうします？」
ローゼン「と言うと？」
ツグ「ここにしばらくいますか？」
ローゼン「うーん、どうだろう。なぁ？」
フィップ「別にどっちでもいいけど」
ダッシュ「ヴァトルダーが正気に戻るまでは、ここにいる方がいいと思うが？」
　と言うことは、ヴァトルダーは今狂っている、というのだな？違うとはいわないけど。
ローゼン「だよなぁ。じゃ、お聞きの通りです、ツグさん」
ツグ「わかりました。では、２階の部屋をお使い下さい」
ローゼン「ああ、こいつぁどうも」

◇

　その翌日の夜。
警備兵Ａ「まったく、夜は冷えるなぁ」
警備兵Ｂ「ああ、まったくだ。こんな日は早く帰りたいぜ。どうせ何も起こりっこないんだからよ・・・ギャハァッ！」
警備兵Ａ「おいっ、どうした！・・・うわぁっ！逃げろぉっ！」
警備隊長「何事だ！」
警備兵Ａ「た、隊長っ！ば、化け物ですっ！真っ赤な目をした！」
警備隊長「何っ！？まさか、バンパイアか・・・？おいっ、お前っ！」
警備兵Ｃ「はっ！」
警備隊長「非常事態だっ！すぐに神殿へ行き、応援を頼んでこい！ここから一番近いのは・・・」
警備兵Ｄ「ラーダ神殿です！」
警備隊長「よし、ラーダ神殿へ応援を頼んでこい！」
警備兵Ｃ「了解しました！」

◇

ツグ「何やら外が騒がしいですね。何事ですか？」
　決算をしていたツグが呟く。
ラエン「ちょっと様子を見てくる」

　ラエンが外に出ると、辺りは逃げ惑う人でいっぱいだった。
ラエン「おい。何かあったのか？」
一般人「バ、バンパイアが出たらしい！あんたも早く逃げた方がいいぞ！」
ラエン「バンパイア・・・？」

ツグ「何と、バンパイアですか・・・。厄介ですね、それは・・・」
ラエン「何です、バンパイアって」
ツグ「また今度説明しますよ。ちょっと上へ行って、皆さんを起こしてきて下さい。久しぶりに力を使えそうですね」

◇

　一行が現場へ着くと、警備兵はほぼ全滅に近い状態だった。隊長を失った警備兵はなす術を知らず、統制が取れないままやがては殺されていった。
ツグ「まだ司祭の方は誰も来ていませんね」
リーハ「私がいます」
ローゼン「俺も一応そうなんだが・・・」
ツグ「ま、そりゃそうですけど・・・」
ラエン「バンパイアなんか、俺に任せなって。行くぜぇっ！」
ツグ「あっ、待ちなさい！ファイア・ウェポン！」
　ラエンのグレートアックスが、真っ赤な炎に包まれた。
ツグ「奴らには、普通の武器は効かないんですよ。銀製か、あるいは魔法がかかっていないと駄目なんです」

ラエン「サンキュ、ツグさん！」
何も知らない分際で、よく「俺に任せな」などと言えたな、ラエン・・・。
ラエンがバンパイアの群れに突っ込んでいく。
フィップ「無茶するなぁ」
はっきり言って、今回は何もできないフィップ。
ローゼン「さて、ダッシュにリーハさん、俺たちもそろそろ行きますか」
リーハ「そうですわね」
ローゼン達三人が、呪文の詠唱を始める。
ダッシュ「ターン・アンデッド！」
ローゼン「同じくターン・アンデッド！」
リーハ「もう一つターン・アンデッド！」
ダッシュとローゼン、リーハのかけたターン・アンデッドによって、あるものはバーサークし、あるものは恐慌に襲われ、あるものは逃げ去り、あるものは凍りつき、大半は崩れ去った。残ったバンパイアは８体だ（これでも十分多いけど）。
ツグ「では・・・私がいきますか」
杖を持ち、呪文を唱える。
ツグ「アシッド・クラウド！５倍！」
何という無茶な使い方！と思いきや、しっかりと魔晶石を持って来ている。当然、今ので崩れ去ってしまった。
バンパイアの周りの空気が一瞬、猛酸性に変わる。その範囲内に、哀れなるかなラエンもいる。
ラエン「グゥッ！」
バンパイアも苦しむ分、ラエンも苦しむ。少しは考えろよ、ツグ。あ、ピクついてるピクついてる。
まだバンパイアは８体とも健在（でもないけど）している。
ラエン「うおーっ！」
ブシャッ！
気合とともに首が飛ぶ。一匹終わりっ！
リーハ「大変そうですわね」
いつの間にか、リーハがラエンの横に立っていた。
ラエン「おい、こんな所に来ると危ねぇぞ」
リーハ「大丈夫です。あなたがいますから・・・」
ラエン「おいおい・・・ま、いいけどよ」
と話している二人の周りをバンパイアが囲んだ。
ラエン「おっと、リーハには指一本触れさせはしねぇぜ」
身を持ってリーハをかばう。
ラエン「しかし、こんな所へ来て何をやらかそうってんだ、リーハ」
リーハ「まあ、見ていて下さい。ちょっと痛いかも知れませんけど、辛抱して下さいね。・・・フォース・イクスプロージョン！」
フォース・イクスプロージョンは、フォースを無差別に拡大したものである。
ラエン「いってーっ！何で俺ばっかし・・・」
またも被害を被るラエン。バンパイアもボロボロだが、ラエンも同じだけボロボロである。
バンパイアＡ「けけ・・・クリップル！」
クリップルとは暗黒魔法で、体の一部の自由を奪い去る呪文である。
ガクンッ！
止めに、不幸なラエンは足の自由を奪われた。
ラエン「な・・・何だ、今度は！？」
何も知らないラエンは、ただただ不思議がるばかり。
バンパイア「もらったぞ！」
ここぞとばかりに、バンパイアが襲いかかった。
ラエン「ぬうっ！」
必死に防ぐが、足が動かない分だけ不利である。
ブシッ！
ラエン「うぐぁッ！」
やはり攻撃を受けてしまう。

高見の見物をしているツグが呟いた。
ツグ「まずいですね・・・。バンパイアの攻撃だけならともかく、アシッド・クラウドにフォース・イクスプローションまで食らってますからねぇ。下手すりゃ死んじゃいますよ」
ローゼン「・・・あんたも加担してたんだぞ、ツグさん。さっさと何とかしないと、このままじゃあやばいぜ」
ツグ「ですよねぇ。・・・って、あなたがキュアー・ウーンズをかければいいんじゃないですか？」
・・・。しばしの沈黙。
ローゼン「あ、そっか。キュアー・ウーンズ、５倍！」

シュワァッ！
ラエン「おおっ、傷が治っちまった。やれやれ、助かったぜ。・・・とは言え、まずいよなぁ、この状況」
周りはバンパイアだらけだからなぁ。

ツグ「うーん・・・。何か手はありませんか、セダル」
セダル「やっと出番が回ってきたようですね。お任せを、ツグ様」
ツグ「何かいい手がありますか！？」
セダル「そうですね・・・。こんなのはどうでしょう。大地の精霊ベヒモスよ・・・クラック、７倍！」
クラックは７レベルの精霊魔法で、足元の地面を陥没させて深い地割れを生じさせ、そうしてできた開口部に相手を落とす呪文である。当然、魔晶石無しでは７倍などという芸当はできない。

地割れによって、ある意味では喜ばしいことにバンパイアは全部落ちてしまった（全身が落ちるって訳じゃなく、一部が埋もれるって程度である）。ついでにラエンとリーハも落ちてしまったが。
ラエン「こらぁ、誰だぁ、俺たちまで巻き込んだのは！」
リーハ「セダルさんですわね、これは」
ラエン「あの野郎・・・やっと出てきたのか」
セダル「今頃で悪かったな」
ラエン「あ、いやぁ、その・・・早くここから出して♡」
ローゼン「おい、早く逃げるぞ！」
ラエン「何で？どうせ奴らは自力では抜けられそうにないし・・・」
ローゼン「お前の足、何で動かないのかなー？」
ラエン「魔法・・・か？」
ローゼン「そういうこと。よいしょっ・・・と。少しは減量したほうがいいぞ、お前」
ラエン「はいはい、わかったよ。さっさと行こうぜ」
バンパイア「おのれ・・・」
なす術もなく、一夜を明かすことになったバンパイアであった。

◇

夜が白々と明け始めた。
ツグ「もうすぐですね」
リーハ「ええ」
太陽が昇ると、バンパイアは苦しみ始めた。そして、やがて消えてしまった。
ローゼン「太陽が弱点、か・・・。とりあえず、日が沈むまでは大丈夫だな」
ツグ「再生には丸一日かかるらしいですから、明日の夜ぐらいまでは大丈夫だと思いますよ」
セダル「何にしても、早く邪な土を見つけないと・・・」
ラエン「何だ、そりゃ？」
神聖魔法のリムーブ・カース（呪いを解く魔法）によって足の自由を取り

戻したラエンが聞く。
ツグ「全部まとめて、後で説明しますよ」
ラエン「そりゃどーも」
ツグ「それにしても、司祭という司祭が誰も来ないのは何故でしょうねぇ？」
怖いからじゃない？
突然、ツグは背後に殺気を感じた。
ツグ「・・・誰です？」
ザーティ「よくもやってくれたなぁ・・・。お陰で、俺の面目は丸潰れだ」
ツグ「そりゃ可哀相に」
ザーティ「この借り、返させてもら・・・」
ゴン。
バッタリ。
ピクピク・・・。
いつの間にか、ヴァトルダーがザーティの後ろにいた。手には棒切れが握られている。
ツグ「おや、ヴァトルダー君、もう気分の方はよろしいので？」
ヴァトルダー「まだ最悪だよ・・・。それよりこいつ、誰だ？」
ツグ「ああ、ハルキーの部下でしょう、きっと」
ヴァトルダー「そうか・・・」
何を思ったか、ヴァトルダーは足でザーティを蹴り倒し始めた。
げしっ！げしげしっ！
ツグ「何をするんです！兄の居場所を聞くチャンスなのに！」
ヴァトルダー「ふぅ、スッとした。気分を晴らすには、弱い者苛めが一番！」
ツグ「もう、やめて下さいよ」
ヴァトルダー「ああ、もうやらねぇよ。だってもう死んでるもんなぁ」
ツグ「だぁー！」
そのままぶっ倒れるツグ。今度寝込むのはこいつか・・・。

怒りのハルキー！

バンパイア来襲事件の翌日、ツグ宅。
ツグ「さて、これから皆さんには、兄のいた地下遺跡へ行ってもらいます」
ローゼン「そりゃ、何故だ？」
ツグ「バンパイアが、オランへ日に当たらずにやって来られる場所は・・・？」
リーハ「あそこぐらいですわね」
ツグ「ええ。では、そういうことで」
ローゼン「結構大変ぞうだな。多分迷うぞ、あそこは。俺個人としては、あまり行きたくないな」
ダルス「このダルちゃんに任せなさーい！」
おお、今まで忘れていた。
ローゼン「んん・・・」
不安げなローゼン。
フィップ「何なら、僕とダルスとで行ってこようか？」
ツグ「大丈夫ですか？」
ツグまで不安になる。
フィップ「多分大丈夫じゃない？保証はしないけど」
ローゼン「ま、それなら頼むか」
ラエン「俺たちゃゆっくりと休ませてもらうか、な」
フィップ「どーぞどーぞ」
本当に大丈夫かな・・・。

◇

3時間後、オラン地下。
ダルス「おう、ここだ、ここ」
やるな、ダルス。
フィップ「わー（パチパチ）」
拍手するフィップ。
フィップ「ここにあるのかな、邪な土」
中に入っていくフィップ&ダルス。
ダルス「！」
一歩足を踏み入れた途端、足元の土がただの土でないと悟ったダルス。さすがシャーマン兼ソーサラー。
ダルス「邪な土がずっと敷きつめられている・・・」
フィップ「ふーん、これが・・・」
ダルス「まだ1日は過ぎていないな」
フィップ「大丈夫、もうちょっとあるはずだよ」
ダルス「では・・・」
フィップ「やる？」
二人で見つめ合って微笑む。フィップが青年だったら、これほど不気味な光景はない。男と男がじっと見つめ合う・・・ちょっと想像したくない光景である。
ダルス「よっ・・・」
ダルスが、背中に背負った樽を下ろす。結構重そうだ（と言っても、ダルスが持てる程度のものだが）。
ダルス「フンフンフン・・・♪」
鼻唄を歌いながら、ダルスが中の液体を邪な土の上にかけていく。
フィップ「そんなもんでいいんじゃないの？」
ダルス「ん、じゃあこれで終わりだ」
残った液体を全部かける。
フィップ「さ、早く」
ダルス「よし・・・」
ダルスが邪な土から離れ、入口へ戻る。
ダルス「ちょっとランタンを貸したまえ」
フィップ「はいはい」
フィップからランタンを受け取ったダルスは、呪文の詠唱を始める。
ダルス「炎の精霊サラマンダーよ・・・ファイア・ボルト！」
ランタンから火線が走る。
ボワッ！
邪な土が炎に包まれた。
フィップ「わー、燃える燃える」
ダルス「これでよし、と」
ニヤリと笑みを漏らすダルスだった。

◇

ハルキー「ほ、ほう・・・」
静かに、しかし力強くハルキーが言う。
ハルキー「バンパイアは全滅、さらに邪な土まで焼き払われた、さらにザーティまでも命を落とした、と言うのですね・・・？」
ハーダム「は、はい・・・」
ハルキー「馬鹿者！」
珍しく感情を露（あらわ）にするハルキーに、側に控えていたハーダムとバーウェンがビクッ！と体を震わせる。
に、しても・・・。自分だって賛成したくせに、叱ることはないだろう。そのうち部下をなくすぞ。
ハルキー「あれは取っておきだったのに・・・。まあいいでしょう。次の作戦はもう決めました」
バーウェン「と、言いますと？」
ハルキー「お前たち二人で、ツグを暗殺しなさい。頭さえ潰せば、後はどうにでもなります・・・。最悪の場合、ハーダムは例の手を使うのですよ」

ハーダム「は、はぁっ！しかしハルキー様、ツグと言えば貴方様の弟君では・・・」
ハルキー「弟、ですか・・・。あいつとは、もう兄でもなければ弟でもない、ただの赤の他人ですよ。つまらないことを考えずに、言われた通りにしていなさい」
ハーダム「は、はい」
　冷酷だな、ハルキー。・・・しかし、ツグはいつリーダーになったんだ？

闇司祭、最後の手段！

ツグ「ではラエンさん、しばらく頼みますよ」
ラエン「ああ、安心して行ってきな」
　今、ツグはオランの西、エレミアへ旅立とうとしていた。
ラエン「しかし、誰か連れていった方がいいんじゃねぇの？一人だと何かと不便だし、何かあった時の為にも、な」
ツグ「なーに、心配いりません。バンパイアは多分、奥の手だったでしょうからね。当分はなす術がないはずです。勿論、最後の勝負をかけるとかいうのであれば話は別ですが・・・」
　かなり近い。
ラエン「そっか。それならいいな。じゃ、早く帰ってこいよ」
ツグ「そうしますか。では」
　従者を２人ばかり連れ、ツグはラエンらと別れた。
ヴァトルダー「何しに行くんだ、あいつ？」
　ようやく心の傷も癒えたヴァトルダーが聞く。
ローゼン「ああ、エレミアに支部を作るんだそうだ。まったくこんな時に、何を考えているんだか・・・」
リーハ「何か不吉な予感がしますわ・・・」
ヴァトルダー「フッ、お嬢さん、大丈夫ですよ。それより向こうでお茶でも・・・」
リーハ「えっ、ええ・・・」
　他の連中は爆笑している。リーハも笑っているという意味では例外ではないが、こちらは笑っては失礼だという常識的な感情を持っている為に微笑んでいる程度だ。当のヴァトルダーは「よっ、お似合いだ！」という感情の表れで、リーハの微笑みも照れ隠しだと思ったようだ。
ヴァトルダー「フッ、お前ら、サンキュー♡」
　この言葉の終わりざま、ウインクまで飛ばしている。こんな行動を取るとは・・・ウーム。
　しかし、ヴァトルダーの下らない言葉で立ち消えとなったリーハの予感は、不幸にも当たることとなる。責任とれよ、ヴァトルダー・・・。

◇

ツグ「・・・何を隠れているんです？そろそろ出てきなさい」
　街道のど真ん中で、ツグは独り言のように呟いた。
バーウェン「とっくにお見通しって訳だ」
　従者が身構える。と、横の茂みの中から例の二人が出てきた。
従者A「・・・ツグ様！？」
ツグ「離れていなさい。危ないかも知れませんよ」
　二人の従者はツグの言葉を受け、後ろに身を引く。
バーウェン「おうおう、部下を思いやる大将、か。泣かせるねぇ。だが・・・」
　バーウェンは唐突に呪文の詠唱を始める。
バーウェン「・・・ブレードネット！」
　ブレードネット。７レベルの古代語魔法で、魔法の網で絡めとり、相手の動きを束縛し、加えて網が剃刀の刃の鋭さを持っているためにダメージまで与えてしまうという、ある意味ではおいしい魔法である。
従者B「ぎゃあっ！！」
　その網が、従者の一人に絡みつく。瞬間、肌の露出した部分から鮮血が迸（ほとばし）る。
バーウェン「魔法なら下がらせてもどうしようもない、な」
　そう言い、不気味な笑みを漏らす。当然、ツグは怒る。
ツグ「しばらくじっとしていなさい！そのうち楽になります」
　従者の顔色が悪くなる。この言い方ではまるで「もうすぐ死にますよー」とでも言わんばかりだ。が、ツグが言いたかったのは「動かなければダメージを受けることはありませんよ」ということである。今ので、従者Aは恐れをなして逃げてしまった。
ツグ「まあ、よくもやってくれましたねぇ。しっかりと償いはしてもらいますよ」
バーウェン「ほほう？さ、どうぞどうぞ。ドーンとやってみな」
　挑発するバーウェン。
ツグ「では、お言葉に甘えて・・・」
　呪文の詠唱が始まった。それを聞いたバーウェンの顔色が変わる。
バーウェン「え？ちょ、ちょっと待て！頼む、やめてくれぇっ！」
ツグ「聞く耳持ちませんっ！」
　そう言い、ガッとバーウェンの肩を掴む。
ツグ「ギアスっ！！」
　・・・あーあ、呪われちゃった。呪いの内容は・・・「決して私に逆らうな！」である。
バーウェン「どわわわわぁー！」
ツグ「これでこいつは使いモンにはなりませんね。さ、次はあなたの番ですよ」
　横でことの成り行きを見ていたハーダムは、フーッとため息をつく。
ハーダム「・・・アホか、こいつは」
ツグ「いけませんねぇ、ファラリスに仕えているとはいえ、あなたは仮にも司祭でしょう？人を馬鹿にするような言葉は・・・。ま、事実ですけどね」
　あれだけ大胆なことをいって呪いを掛けられていては、まったく世話がない。
ハーダム「ま、あいつはおいといてだ・・・。俺は、あんたを殺すために手段を選ばぬことにした」
ツグ「そいつは困りましたねぇ・・・。命懸けで来られるってのが、一番つらいんですよ」
ハーダム「だろうな・・・。多分俺も死を免れることは出来ん。お前もだがな・・・」
ツグ「・・・フル・ポテンシャル！」
　フル・ポテンシャルとは・・・あーっ、いちいち説明するのが面倒になってきた。今度からは、説明省こうかな・・・。簡単に言えば、人間の肉体的な潜在能力を最大限まで高める呪文である。
ハーダム「無駄だ、無駄無駄・・・。そろそろ死ぬ覚悟をしておけ・・・」
　そう言い放ち、低い声で呪文の詠唱が始まる。
ハーダム「こいつの体なら、１分しか持たんだろうな・・・」
　チラッとバーウェンを見て言う。
バーウェン「や・・・やめろぉ！」
　バーウェンが怯えている。ハーダムの行おうとしている何かに。
ハーダム「さらばだ、バーウェン！元気でな！・・・といっても、精神は破滅してしまうがな。では・・・コール・ゴッドぉ！」
　説明は後で行う。
ツグ「な・・・何と！」
バーウェン「ぐはぁっ！」
　次の瞬間。・・・ファラリスが召喚された。

◇

　まもなく、逃げ出した従者の耳に、もう一人の従者の、ツグの、そして
ハーダムの断末魔の叫び声が聞こえた。

従者A「ツ・・・ツグ様ぁ！」
居ても立ってもいられず、走りだす従者。その従者が見たものは、ハーダムの、そしてツグの惨殺体であった。もう一人の従者の姿はそこにはなく、ただ跡形だけが地面に残されていた・・・。

おのれハルキー！

ラエン「何てこったい・・・ハァ」
ラーダ神殿で、ラエンがため息を漏らす。
ヴァトルダー「まぁ、気を落とさんこった。死体が無事・・・でもないけど、あっただけ儲けもんだ」
現在、ツグを蘇らせるために儀式が行われている。チャ・ザ、マイリーなどの宗派に関わりなく、オランにいる司祭全部が集められている。これだけの事をするには、当然かなりの金がいる（そりゃもう、とてつもなく莫大な！）。やっぱり、世の中金だと思う一行であった。
ローゼン「多分、ここまでしなくても一発で生き返ると思うんだが・・・」
ダッシュ「より確実性をますためだそうだ。ま、祈ろう。マイリーの御加護があらんことを・・・」
しかし、ツグはチャ・ザを信仰している。
ラエン「ところでセダル、ツグさんについていってた、あの従者は？」
セダル「ああ、あれならあれっきり寝込んでるらしいですよ。「じ、自分が逃げだしさえしなければ、ツグ様は・・・！は、恥ずかしい。ぅ私は、恥ずかしいぃ・・・！」とうなされてるそうです」
重症だな。にしてもこの従者の口調、またヤ○モト大尉を思い出してしまう・・・。この後、自殺でも試みれば完璧だ。
ラエン「しかしまあ、何だな。ツグさんが殺られちまったのはともかく、敵まで全滅したってのは納得いかねぇな」
セダル「昔、旧日本軍が行った『玉砕』ってやつでしょ」
ここに日本は・・・ない！
ローゼン「いや、多分ファラリスが生贄とでも勘違いしたんじゃないか？」
おい、仮にもファラリスは神だぞ。
ラエン「そう言やぁ、結局ハルキーの奴は尻尾を出さなかったな」
セダル「出しませんでしたねぇ・・・」
フィップ「ねね、ラエン」
ラエン「ん？」
フィップ「囮になってみない？」
ラエン「はぁ？」

◇

新・闇神殿。
ハルキー「ほう、ツグが死んだあとは、ラエンなる戦士が後継者に・・・。そうですか。ツグなき今、そのラエンという戦士が立った所でどうにもなりませんよ。しかし、まあ念のために潰しておきましょうか。奴らに闇神殿の場所を教えてやりましょう。そして、ここで一網打尽です・・・」
フィップの言った囮とは、要するにラエンに後継者として名乗りを上げさせ、相手に命を狙わせておびき出そう、という意味である。
部下の報告を真に受けたハルキーは、ツグを殺したことに油断して自ら戦闘に出ることにした。「フッ、馬鹿め・・・」と、ヴァトルダーが言いそうな状況である。
ハルキー「クアーッハッハッハッ！」

◇

ヴァトルダー「フッ、馬鹿め・・・」
と、先ほどの予想を裏切らないヴァトルダー。あの後、ハルキーの使者なるものが地図をご丁寧に届けてきたのだ。
ヴァトルダー「場所さえ分かればこっちのもんだ。一気に殴りこんでやる！」
こいつの心には、「汚名挽回したい！」という気持ちがあると見た。
ローゼン「まあ待て、そう慌てるな。仇を討ちたいという気持ちは分からんでもないが・・・」
ヴァトルダー「いや、汚名挽回したいだけだ」
ローゼン「くぅ、こいつって奴は・・・」
思わず頭を押さえるローゼン。
ローゼン「俺、パス。セダル君、かわってくれ」
セダル「いいですか。まだツグ様は完全に動けるようにはなっていません」
ということで、ツグは生き返ってる、リザレクションで。リザレクション、ああ、何と理不尽な呪文（ま、確かにハルキーの生き返らせ方にもかなり理不尽な所はあったが・・・）。効果はいうまでもなく、死人の復活！であるが、普通に動けるようになるには1週間かかる。
セダル「・・・で、あるからして、まともに動けるようになってからドッカーン！とやってやれば、相手は油断していますから確実に勝てる・・・と」
ローゼン「そういうことだ」
ヴァトルダー「なるほど、読みが深いねぇ。が、しかぁし！戦士は、そんなまどろっこしいことをするのは性分に合わん！なぁ、ラエン！」
お漏らしする奴が何を言う・・・。
ラエン「うむ、そうその通り！」
こいつら、きっといい茶飲み友達になれるだろう。
フィップ「じゃ、二人で先に行けば？」
ヴァトルダー&ラエン「え？」

◇

ラエン「お前が・・・ゼェゼェ・・・余計なこと・・・ゼェゼェ・・・言うからだぞ・・・」
ヴァトルダー「んなこと・・・ゼェゼェ・・・言ったって・・・」
単細胞二人衆は、ほんとに闇神殿に二人っきりで殴り込みをかけた。相手も油断していたのは事実だが、まあいるわいるわファラリス信者が。それも雑魚ばっかり。お陰で二人は身も心もボロボロになっている。辺りにはウジャウジャ転がる死体の山。
ラエン「お前・・・何人目だ・・・？」
ヴァトルダー「おう、よくぞ聞いてくれた・・・。132人目だ・・・」
ラエン「やっぱり俺の勝ちだな・・・。俺は244人目だ・・・」
ヴァトルダー「何おぅー！？これから逆転してやるわー！」
ラエン「おう、出来るもんならやって見ろ！」
・・・元気になってる。何たる底力。

ヴァトルダー「349人目だー！」
ラエン「384人目だ、こっちは！」
ヴァトルダー「くっそー、もう少しだぁ！」
あれから一時間後。まだやってる・・・。
ラエン「ん！？あそこに偉そうな奴がいるぞ！」
ヴァトルダー「よぉし、あいつは50人分ってのはどうだ！？」
ラエン「それじゃ俺が逆転されちまうだろが！」
ヴァトルダー「はい、決まり！」
ラエン「あーっ、きったねーっ！こうなりゃ俺が殺ってやる！」
で、前にいるのは・・・ハルキー！
ハルキー「ハッハッハッ！よく来たな、ツグの後継者たちよ・・・」
ヴァトルダー「うおぉー！！」
ラエン「俺のもんだぁー！！」
ハルキー「ちょ、ちょっと君た・・・」
ザンッ！！！

ヴァトルダー「ぃやったぁ！！399人だっ！」
ラエン「あーっ、くっそぉ！・・・あれ、こいつは・・・」
ヴァトルダー「今更無しだった、何てのは無しだぞ」
ラエン「こいつ、ハルキーだ・・・」
ヴァトルダー「へ？・・・もしもぉし、生きてますかぁ？」
ハルキー「お・・・おのれぇ・・・グフッ！」
・・・死んじゃった。
ラエン「成仏しろよ・・・」
ヴァトルダー「こいつぁ、死んでも死に切れんな・・・」
いそいそと荷物（ハルキーの遺体、遺留品、＆お宝♡）をまとめ、コソコソと去っていく二人。お前ら、もうちょっと何とかならなかったのか・・・？

大団円

ツグ「そうですか、無事に・・・。そりゃよかった」
まだいくらかは不自由だが、それでも歩けるほどには回復したツグが二人の方を見て言った。
ヴァトルダー「まったく、大変でしたよ。バグベアードは出るわ、ノーライフキングは出るわ、ミスリル・ゴーレムは出るわ、挙げ句の果てにはエルダー・ドラゴンは出るわ・・・。いやあ、実に大変だった」
お前、前にもこんな脚色をした事があったな。確か、魔術師王国で・・・。それより、こっちとしてはこれだけモンスターの名前を知っている事が凄い。大方、「怪獣大図鑑」でも見たんだろう。
ツグ「ハハハ・・・そりゃ大変でしたね」
軽く受け流すツグ。この中で話を信じたものは、疑うことを知らないリーハぐらいである。
リーハ「まあ、本当に大変でしたわね・・・」
ほら、こんなこと言ってるもん。
ツグ「で、兄の死体と遺留品は？」
ローゼン「ああ、その点は抜かりなく。さっき、焼却しました。もう何も残ってませんよ」
ツグ「ふう・・・。ようやく肩の荷が下りた気がしますよ。まったくご苦労様でした」
ヴァトルダー「あのぅ・・・報酬は一つ、お高めに・・・」
ツグ「・・・そうですね。あなたへの報酬は・・・そういやあなた、奴隷が欲しいとか言ってませんでした？」
ヴァトルダー「・・・言ったけど、それが何か？」
ツグ「ええ。買ってあげましょう」
ヴァトルダー「ほ、本当か！？」
何て鬼畜な会話。
ツグ「そうですね・・・3万ガメルもあれば十分でしょう。早速ロマールの闇市場へ行って、探してらっしゃい。はい、お金」
ヴァトルダー「うおお、ツグさん太っ腹！じゃ、行ってくる！」
そう言い残し、飛び出していくヴァトルダー。
ツグ「さ、邪魔者はいなくなりました。では皆さん、食事にでも行きましょうか？どーんとフルコースを御馳走しますよ！」
フィップ「やったぁ！」
ラエン「さぁて、いっぱい食うぞ！」
ローゼン「程々にしとけよ」
ラエン「さぁ、どうかな？」
・・・その夜ヴァトルダーを除く皆の衆は、心ゆくまで食べ、飲んだという・・・。

おまけ

ヴァトルダーの娘

ヴァトルダー「やれやれ・・・」
あれから数日後。ヴァトルダーは一人、街道をテクテクと歩いていた。
・・・ドドドドド・・・。
ヴァトルダー「馬車か？」
ヴァトルダーの後ろから馬車が迫っている。まだ遠くなのでよくは見えないが、どうやら横に馬が並んで走っているようだ。
ヴァトルダー「・・・ぁ・・・あ・・・ああっ！！」
ローゼン「よっ、ヴァトちゃん、お久し振りっ！」
ラエン「よお、元気だったか？」
馬上の人はローゼン、馬車を操っていたのはラエンであった。察するところ、馬車の中にはツグ他数名が乗っていると思われる。
ヴァトルダー「・・・お前ら、何しに・・・？」
ローゼン「そうだな・・・お前の趣味を見届けるため・・・ってとこかな？」
ツグ「おお、それはナイスアイデアですね、ローゼン君」
やっぱいたよ、ツグが。
ヴァトルダー「ナイスアイデア・・・？なーんも考えずに来たな、お前ら」
ローゼン「アハハ・・・ま、いいじゃないか。ほら、その名もなき荷馬を馬車につないで、さあ乗った乗った。旅は道連れってね」
結局、こうなってしまうのであった。

◇

ロマール。以前、ヴァトルダーが魔術師ギルドを叩き潰してしまったと言えば、思い出す方もいるだろう。一行はこの地に着き、ラエンやローゼンは魔法の武器を、ツグやフィップは変わった掘り出し物を、それぞれ闇市場で探していた。そして、ヴァトルダーは・・・。
ヴァトルダー「いいのがいないなぁ・・・。マッチョマンは怖いし、美人のおねーさん何かいるわけないし・・・」
と言うわけで、奴隷探しに夢中になっている。
ヴァトルダー「ふーむ、いないなぁ・・・うぉっ！？」
ヴァトルダーが目を付けたのは・・・12歳ぐらいの女の子である。あと何年かすれば、美人になることは間違いないだろう。
ヴァトルダー「よーし、決めたっ！あの娘にするっ！」
かわいい女の子に小さいうちに唾つけといて、大きくなって結婚する。人はこれを「光源氏計画」と言う・・・（実行者の例：ファル○ン（○坊主））。
ヴァトルダー「おっさん、その娘くれっ！」
おっさんＡ「あい、23000ガメルですよ、お客さん」
・・・で、買い取ったヴァトルダーであった。
ヴァトルダー「で、この娘の名前は？」
おっさんＡ「ええと、その娘は・・・確か、ソローフネート・・・だったかな。可哀相な身の上の娘でね。大事にしてやって下さいよ」
ヴァトルダー「そうか、可哀相な身の上、か・・・（こりゃ「光源氏計画」は実行不能かな？）。まかせとけ、大事にするよ。さ、おいでソロー。今日からは俺がパパだ」
てな訳で、奴隷を買いにきて父親と化したヴァトルダー。まもなくツグたちと合流したヴァトルダーは、いろいろな言葉を浴びせられる。
ローゼン「この人でなしっ！こんな小さい娘を奴隷にするなんてっ！」
ヴァトルダー「なら、大人ならいいのか？」
ローゼン「ぐ・・・」
ラエン「このロリコン！」
ヴァトルダー「う・・・（反論の余地がない・・・）」
などなど。何はともあれ、この哀れなるソローフネートに合掌・・・。

てな訳で、いかがでしたでしょうか。うーん、やっぱヴァトルダーをいじめめるのはおもしろいっ！・・・なーんて書くと、また「まみむめも」さんに何か言われそうだな。「そんなにヴァトルダーをイジメテよいのか！？」だそーですが、返事はただひとつ。「よい」。こいつは苛められるためにあるのだっ！という信条を、この私は持っているのだっ！ま、いじめないように努力はしてみましょう。今度から。期待するなよ、認識番号００５。三回も無断で休んじゃ、連載を下ろされるぞ（案外もう下ろされてたりして）。

そー言えば、前回のＶＥＲＮＥＴで、とうとう禁句であった「ミケ〇ャ〇〇〇」の名前があがってしまいましたね、アレフさん。いやー、笑った笑った。もう爆笑。これを機に、復活させたらどーです？

そー言えば、前回はアレフさんに悲惨な穴埋めをされてしまった。見た瞬間、「おのれぇ！」と叫びたくなってしまいましたよ、ほんと。あーゆーのが好きだって人も、やっぱいるんでしょうね（例：ア〇フさん（但し推測））。

・・・最初から話を脱線させてしまいました。ここからようやく今回の本題に入ります。前回アレフさんに頼んで見事に断られてしまい、今回にずれ込んだのですが・・・。アレフさんのケチ。

えーとですね、ここを読んでる方にキャラクターを作って欲しいんです。そ、ヴァトルダーとかマツノキッサンとか（あ、こいつを出すの忘れた）、あとツグとかハルキーとか。何せ、名前を考えるだけでも一苦労で・・・。認識番号００５氏は、「授業中とか本を読んでるときに、名前に使えそうなのがあったらメモしとく」などとのたまわっておりましたが・・・。で、以下に「良い子のキャラクター製造法」を書きますので、ぜひぜひお読み下さい。

・・良い子のキャラクター製造法

①種族を決める。 例：人間
②お名前を決める。 例：ツグ・ヒー・カドカーワ
③主となる技能を決める（詳細は後で）。 例：ソーサラー
④武器・防具他を決める（同）。 例：メイジ・スタッフ ソフト・レザー 乗用馬、

とりあえずはこんなもんでしょう。本当は能力値ってのがあるんですが、わからない人に短い時間（というよりスペース）で教えるのはとーっても大変なので、これは分かる人だけで結構です。で、技能ですが、冒険者技能の方を決めてもらいます（これとは別に、一般技能というものがあるのですが、冒険上は決めなくても支障はないので、これもわかる人だけでいいです）。

技能

ファイター（戦士）技能・・・説明するまでもない。
シーフ（盗賊）技能・・・これまた説明するまでもない。
レンジャー技能・・・野外活動（森とか）におけるさまざまな能力を発揮できる。
セージ（賢者）技能・・・要するに物知りか否か、といったところ。
バード（吟遊詩人）技能・・・説明するまでもない。
ソーサラー（魔術師）技能・・・いわゆる魔法使い技能。
シャーマン（精霊使い）技能・・・精霊と交信し、その精霊が司る力を引き出す技能。
プリースト（司祭）技能・・・神と接触し、その力を源にしてさまざまな奇跡実行するための技能。

なお、プリーストとは当然神に仕えるものなので、何かの神を信仰していなければなりません。で、以下に主な神ー六大神を書きます。括弧内ので、大体の感じを掴んで下さい。

ファリス（至高神）
ファラリス（暗黒神）
マイリー（戦の神）
ラーダ（知識の神）
チャ・ザ（商売の神）
マーファ（大地母神）

だ、だるい・・・。結構場所をとるぞ、これは。この際、手を抜いてしまおう、うん。・・・で、技能は決められると思いますので、武器の方へへ行く・・・つもりだったんですが、んなことまで説明してると場所も気力も足りませんので、何か適当な武器を書いといて下さい（ロングソードとかショートソードとか、下手すりゃ剣とか杖とかそんなもんでも）。防具は筋力と技能に合わせて勝手に決めちゃいますんで。武器なんか知らなーい！なんて人はこちらにお任せを。逆に、何でも分かってるって人は、細かい所まで決めて下さい。

これで、大体は出来ると思います。あと、仕上げに性格だとか（ハルキーなら陰険、とか）生まれ育った環境だとか（ローゼンならごくごく一般的な家庭に生まれた、とか）、両親がどんなだったかとか（ダッシュなら父親は冒険者で、もう死んだとか）、そんなことを書いてもらえれば非常に役に立ちます（というより、ないとキャラクターに個性が出ません）。父親の名前を何気なく書いてたら、話に出てきた、なんてこともあるかも知れません。

結論。ありきたりでないキャラクターを作って下さい。作ったら、アレフさんとこまで。一応、締切りは２月１５日必着ぐらいで（ぐらいというのは、これを書いている現在、発行日がいつになるかわからないからです．早く出してね、アレフさん）。なお、御苦労ながらアレフさん、着いたらまとめてこっちへ転送して下さいね（郵便代ぐらい取ってくれてもいいですから）。それから、認識番号００５、０１２。これは課題だ、絶対に出すべしっ！では、そういうことでよろしく。

次回は（多分）話がガラッ！と変わるぞ！（書き方が変わるって訳じゃないので、念のため）。

<Alephより>

キャラクタ募集の他に、キャラのバストアップの肖像画とか挿絵とかを入れると、もっと良くなると思いますよ。カトさんに頼むと良いのでは？無理なら、ここで一般公募しちゃいましょう。ヴァトルダーたちの肖像、できればバストアップのものを（つまり胸から上だけ）想像して描いてVERN.へ送って下さい。次回で特集みたいにします。キャラクタは、ローゼン君のソセカ以降も彼の所に転送します。次回からはヴァトルダー君のPrincess Mackerか!?（爆笑）

〇ケチ〇ン通信？何それ？（超謎笑）

それから、前回断わったのは手元にSWORDWORLDRPGの資料がなかったからなんだよ、明智君。（謎）

名前に使えそうなのがあったらメモしておく」、ということは、彼は「Bustard!」とか「鎧伝 オムライトルーパー」とかを読んだのでしょうね。（大爆笑）

しゅうてぃんぐすたぁ®™

VERNET ver.1

通信プロジェクトR

はじめまして、しゅうてぃんぐすたぁのManaちゃんです。この度、同人サークルに手を出してコミケにも出ることにしましたが、私の限ぎ有る移動範囲では福島の周辺だけで… もしコミケでとても興味深く、しゅうてぃんぐすたぁにも興味有る人はこのVERNETの通信サービスを利用してください。メインはありますが我がサークルはゲームよろずですのでそこのところもよろしく。同人誌・便せん・ポストカードの発行が主ですけど、おもしろいものも発売してゆきますね。（文任 Mana）

しゅうてぃんぐすたぁ通信販売

BOOKS

しゅうてぃんぐすたぁ創刊準備号	Ｐ１４	コピー	Ａ５判	２００円
リーザの想い	Ｐ１４	コピー	Ａ５判	２００円
イラストパワー第一章	Ｐ１８	コピー	Ａ５判	２００円

GOODS

ゲーム便せんシリーズα　Ｂ５判　各１５０円　２パターン仕様　１０枚入り
リリア１　リーザ２　マクロスII　ロードス島戦記
ゲーム便せんシリーズβ　Ｂ５判　各種１００円　オンリー　１０枚入り
リーザ１　ロマンシア　リリア
通信便せんセット　（封筒＋便せん＋シール＋ポストカード１枚）各種３００円
リリア　リーザ　ロードス島戦記　イース
詳しくはペーパーをお求めください。お問い合わせ

〒９７９－４６　福島県田村郡常葉町大字山根字定福１３２－１　白岩光昭方
しゅうてぃんぐすたぁ通販係

VCMC

会員のためのバックナンバー＆通販コーナー
[Vernet Central Mail-order Center]

初めまして。新参者のTAKAと申します。今月より"VERNET東京"が新設され、こちらでバックナンバーとその他もろもろの通販をまかされることになりました。みなさん、よろしくお願いしますね。では早速アイテムの紹介をしましょう。

○VERNET会報

#0	通販不可
#1	200Cr
#2(DISK付)	400Cr (会報のみ 300Cr)
#3	200Cr
#4(DISK付)	400Cr (会報のみ 200Cr)
#4.5	200Cr
#5	200Cr
#6(DISK付)	400Cr (会報のみ 200Cr)

※全て送料込

Aleph氏が隠してしまって原版がない…

DISK付はディスク代も入ってます。

○Ve ver.2.0　3.5"2DD1枚＋90円切手

汎用RPG制作ルーチン群。未完ですが使用可能です。VERNET大阪、VERNET東海製作。現在製作引き継ぎチーム募集中だそうです。

○Ae ver.1.2t　3.5"2DD1枚＋90円切手

AVGツール型サンプルゲーム。サンプルゲーム"教研Quest"付き。VERNET大阪 TEAM-LEIDERS. TMC製作。Ver.2.0をVERNET大阪が製作中です。(turbo R専用)

○MSXPCMセット　3.5"2DD1枚＋90円切手

EXTRAで発表され、VERNETが使用権を借り受けたPSG3音によるPCM再生プログラム＋データ集。009-保田氏のX1-PCMとデータ完全互換。EXTRA会長 筑紫氏製作。

コピーして使ってね。

○MSX用S-OS"SWORD"フルセット

3.5"2DD1枚＋90円切手

Oh!MZ, Oh!Xで発表された全機種共通OS、S-OS"SWORD"のMSX版。DOSコールを使わず、直接VDPアクセスしているので速いです。(tRでX1の40倍速)。EXTRA 筑紫氏製作。

○S-OS"SWORD"資料集　時価(500Cr以上)

現在では入手困難な過去のOh!MZやOh!Xの"THE SENTINEL"(S-OSのコーナー)の貴重なコピー。これなくしてMSX"SWORD"は使えません。ただし、資料が増加傾向にありますので、価格はまずW〒で問い合わせて下さい。

○ハンターの為の資料集　200Cr(送料込)

VERNETでポイントハンターになる為に、過去のVERNETやEXTRAの表紙を縮小コピーで研究して下さい。VERNET#0〜7, EXTRA vol.46〜48, 50〜58の表紙を収録。これでAleph氏の好みを研究して対策を練りましょう。珍しいVERNETの前身、MSXARMYの表紙も収録してます。

―――

さて気になる申込方法は…

欲しいアイテム名、住所、氏名を書いた紙を、小為替(1Cr＝1円)またはディスク＋返信用切手とともに下記住所まで送って下さい。申込確認後できるだけ2週間以内に発送します。完全受注生産なので1ヶ月以上遅れるときはご連絡します。それではみなさんの申込みをお待ちしてます。

Feb. 1994

〒223
横浜市港北区日吉3-5-7
ブコーハイツ303
川手隆義方
「VERNET東京 VCMC」係

文責：TAKA

---------- キ・リ・ト・リ ----------

VCMC 通販申込書

○希望アイテム名

○住所　〒＿＿＿－＿＿＿

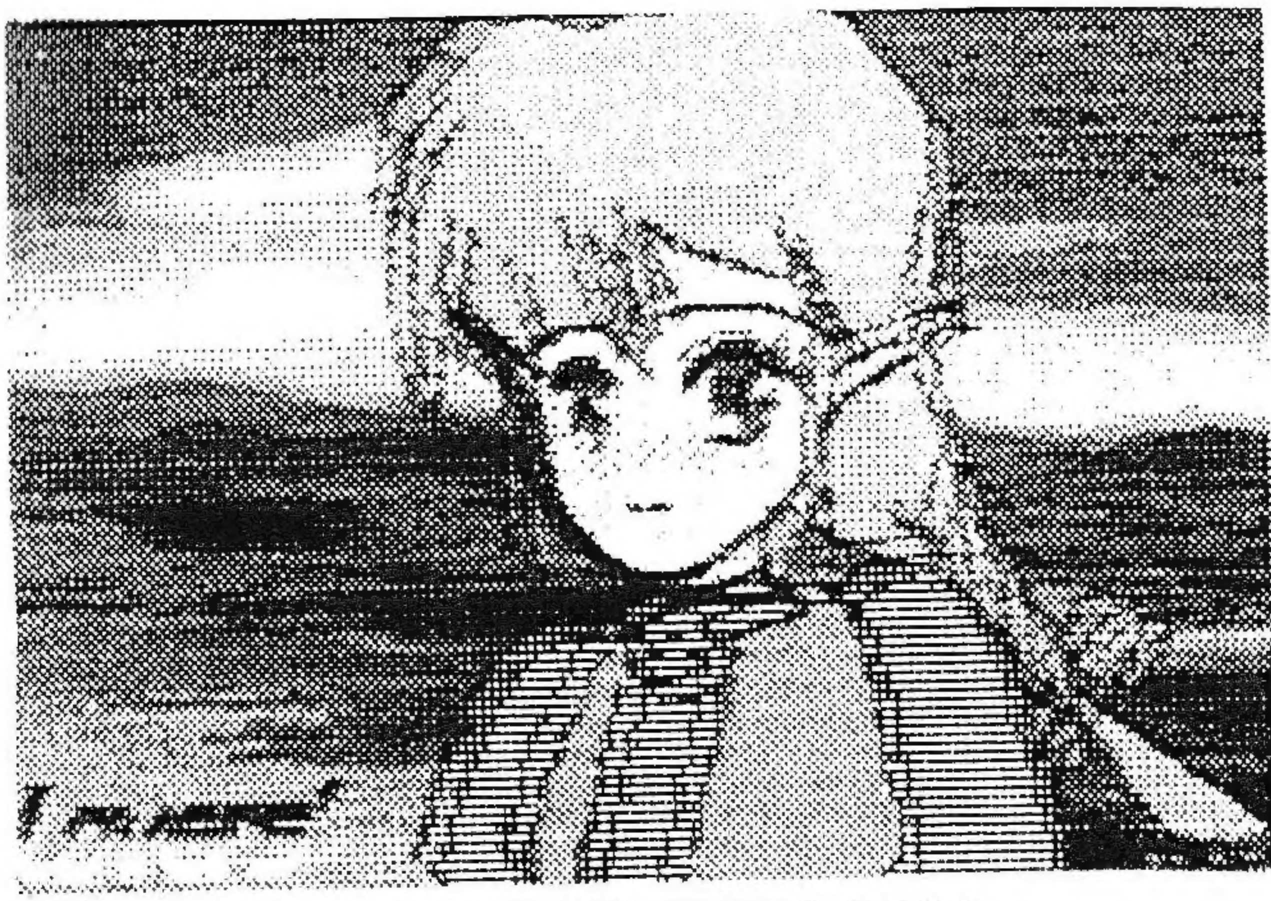
＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

○氏名

フリガナ

計＿＿＿＿Cr　＿＿＿＿＿＿＿＿



祝！EXHC印刷成功！(何たる事…)

◀Alephオリジナル・EXHC印刷

Lovers Magazine vol.7に掲載された作品をEXHCでプリントしました。ブレ効果プログラムを使って人物の顔に焦点を絞ったのですが、あまり効果が上がっていません。

Special thanks to.

筑紫高宏氏 (EXHC、プリンタケーブル)
らん.M.R氏 (X1CMTケーブル)
保田周作氏 (GMSX'')
DISK氏 (MZ-1P17)
RANDY氏 (2HDドライブ&ケーブル)
他、多(少?)数の皆様

PASODO #9 パソケットへの道・第9回

■PASODOでソフトを作ろう！■

チームを組んでソフトを作りましょう。このコーナーで広告して近距離の方でチームを組んで下さい。PASODOには会員外の人もお気軽にどうぞ。ソフトを作ってみんなで幸せになろう！

■TEAM 発火HACKER メンバー募集.■

ゲームの話を進めるため，私と石川KNJさんで2度程会いましたが，私の方が発行などでいそがしすぎるため，なかなか進みません。東海4県に在住の方で、参加可能な方は連絡を下さい。プログラム技術はなくてもOKです。No.038青島孝由さん、参加はどうなさいますか？連絡下さい。

■VRCのお話■

バグは、あきらめました。前のプログラムは破棄して一から作り直す予定です。まったく、MSXのVDPは…。X1の方がずっと素直ですね…。この壁を越えねば勝利はないっ！(?) ひょっとしたら要漢ロムになるかも知れません。

■VERNET #7・アンケート調査■

Q1. #7で気に入った記事を2つお答え下さい。
Q2. NL880番外編のレベル設定をどう思いますか？(高5↔1低)
Q3. B.e.のレベル設定をどう思いますか？(高5↔1低)
Q4. 今回のボリュームはどうでしょう？
Q5. VERNETも含めて、あなたの好きなサークルを3位までお答え下さい。(1位:5点 2位:3点 3位:1点)
Q6. その他何でもどうぞ。

筑紫氏提供▶

See You Next Time !

VERNET#7 '94-2-10 発行 通巻第9号 次号〆切 3月10日 #8発行 3月15日の予定！